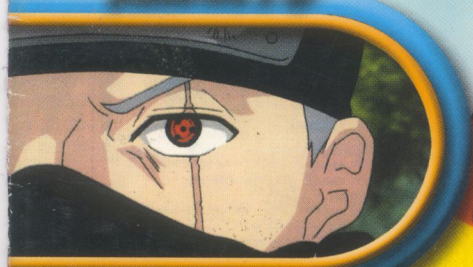
MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 7
2,95 €

Anime
Collecton - 1
pack - 20 - DVD -

NARUTO



CONTRA EL DEMONIO

SONIC X

LLEGA EL ERIZO AZUL

4 PÓSTERS

DRAGON BALL

EN BUSCA DE LAS BOLAS

YU-GI-OH! VS. YU-GI-OH! GX

panini Revistas

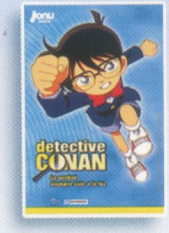
LLEGA EL PERSONAJE MÁS QUERIDO DEL MANGA Y EL ANIME

Disfruta de las trepidantes aventuras y los misteriosos casos de Conan y sus amigos.

detective CONAN

PRIMERA TEMPORADA DE 25 EPISODIOS EN UN VOLUMEN ÚNICO

Libreto de 16 páginas



Póster 30x36 reversible

6 postales

TMS ENTERTAINMENT LTD. NG NEW GENERATION

JONU MEDIA

MEGA HIRO

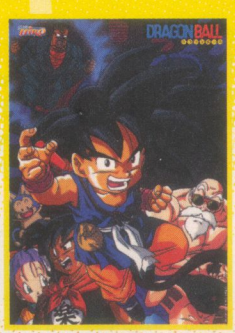
Es probable que muchos de quienes ya habéis dejado atrás la adolescencia os iniciarais en esto del anime con una entrañable serie titulada recordaréis **Dragon Ball** y protagonizada por un simpático personaje llamado **Son Goku**. Quién nos iba a decir que, casi veinte años después de sus inicios, y tras incontables reposiciones en algún que otro canal autonómico, la serie volvería hoy, en 2006, a ser recuperada por un canal nacional. Así es, la noticia de estas semanas, o una de ellas (¡el panorama está que arde!), es la emisión de **Dragon Ball** en Cuatro desde hace ya algunas semanas. En **Mega Hiro** hemos aprovechado la circunstancia para rescatar este clásico del olvido, sin descuidar, claro está, el resto de series que cada vez ocupan más tiempo de nuestras vidas... ¡Aquí las tienes todas, en **Mega Hiro**!

6 Dragon Ball Vuelve Son Goku

12 Sonic X, el erizo más molón llega a la tele

15 Ussuf, el cobarde pirata de One Piece

22 Los muñecos de Caballeros del Zodiaco



23 Pósters

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 7

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Dragon Ball
El clásico, desde el principio

8 Naruto
Lucha a muerte

10 Yu-Gi-Oh! GX
Yu-Gi-Oh! vs Yu-Gi-Oh! GX

12 Sonic X
Llega el erizo más famoso

14 Astroboy 2003
La nueva versión de un clásico

15 One Piece
Todo sobre Ussuf

16 Zatch Bell!
El doble de Zatch

17 Inuyasha
Los descendientes de Naraku

18 Detective Conan
El caso más complicado

19 Pokémon
Los Pokémon de Brock

20 Let's & Go!!
Okita el Destripador

21 Hunter x Hunter

22 Caballeros del Zodiaco
Los muñecos

23 Superpósters
Detective Conan
Hunter x Hunter
Naruto
Dragon Ball

31 Guía de episodios
Zatch Bell!

33 Campeones
La pareja de oro

34 Anime DVD
Hunter x Hunter
Anime Collector
Campeones

37 Videojuegos
Caballeros del Zodiaco
One Piece Grand Adventure
DBZ Budokai Tenkaichi 2

42 Los Top del anime
Tus personajes y series favoritas

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡Con tanta televisión, casi nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
Cartas, dibujos, preguntas, sugerencias... ¡aquí está todo!

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

¡No faltes al XII Salón del Manga de Barcelona!

Coincidiendo con la salida de este nuevo número de *Mega Hiro*, se nos echa encima el acontecimiento más esperado por los aficionados al manga y al anime. Como cada año, La Farga de L'Hospitalet acoge una nueva edición del Salón del Manga. Entre el 27 y el 29 de octubre, miles de otakus se agolparán en los stands de la editoriales buscando las suculentas novedades que éstas presentan (puedes leer nuestra selección, especialmente realizada para nuestros lectores, en la doble página de novedades manga y en la sección de anime en DVD) y disfrutando de todas las actividades preparadas por la organización.

Las editoriales de manga, las de anime y multitud de tiendas ocuparán el área comercial. Además de encontrar las muchísimas novedades que saldrán en el evento, podrás hacerte con todo tipo de *merchandising* (desde pósters a muñecos, pasando por libros de ilustraciones, trading-cards y muchos más objetos de tus series favoritas).

Asimismo, puedes participar en multitud de actividades. Desde asistir a las mesas redondas dedicadas a los temas más candentes del mundo manga, hasta las presentaciones de las editoriales, donde puedes preguntar tus dudas a los responsables de que tus mangas y animes favoritos estén a la venta. Sin olvidarnos de las abarrotadas proyecciones de anime, donde puedes ver los títulos que más triunfan en Japón, así como nuestros clásicos más recordados o las series que muy pronto podremos ver en televisión o DVD.

Luego están las dos actividades más populares del Salón. En ellas, los locos por el manga pierden la vergüenza y salen al escenario para que la gente vea sus disfraces o les oiga cantar. Sí, hablamos del cosplay y el karaoke. El concurso de disfraces se celebrará el sábado. Por la mañana será el oficial, y por la tarde será el turno del World Cosplay Summit, cuyos vencedores participarán en la final mundial en Japón. Los visitantes que asistan disfrazados el sábado podrán entrar gratis. En cuanto al karaoke, será libre durante los tres días de Salón, salvo el domingo por la mañana, en que tendrá lugar el concurso oficial.

No cabe olvidar actividades como el taller de manga para aprender a dibujar, los torneos de videojuegos (que contarán con varios juegos de anime, como *Naruto 4*, *Bleach* para Nintendo DS o *Dragon Ball Z: Supersonic Warriors*) y las gincanas que desde hace varios años organiza el portal de manga y anime Infotaku.

En cuanto a los autores invitados, tendremos a toda una leyenda: Monkey Punch, creador del ladrón de guante blanco más querido del anime, Lupin III. También nos visitarán Higuchi Tachibana (dibujante de *Alicia, escuela de magia*), Atsuko Nakajima (diseñadora de personajes de *GetBackers* y el gran Masakazu Katsura (*Video Girl Ai*) La principal exposición está dedicada a Hideshi Hino, autor de cómics de terror que ha logrado la fama en España estos últimos años gracias a la edición de sus títulos por parte de La Cúpula. Habrá originales de su terrorífica obra y el veterano mangaka asistirá al acontecimiento.

Así que ya lo ves. Son muchos alicientes para asistir a la reunión otaku por excelencia, donde todos los visitantes comparten la misma pasión por el manga y la animación japonesa que tú. **Además, si vas disfrazado y quieres aparecer en el próximo número de Mega Hiro, sólo tienes que enviarnos tu foto a la dirección hiro@panini.es, con tu nombre y apellidos, localidad y el personaje del que vas disfrazado. Entre todas las fotos que nos enviéis, elegiremos los cosplays más chulos. Y por supuesto, ¡envíanos tus cartas explicándonos qué te ha parecido esta edición!**

Cómo llegar: *en metro, parada de Rambla Just Oliveres o Av. Carrilet; en tren, tano Renfe como FFCC, en la parada de L'Hospitalet; y en autobús, mediante 110, L10, L12, L14, L52, L82, L'H1, L'H2. Para quienes vayan en coche, salida 14 de la Ronda de Dalt.*

Horarios: *viernes 27 y sábado 28, de las 10 a las 21 horas; el domingo 29, de las 10 a las 20 horas.*

Venta de entradas: en taquillas, a través de El Corte Inglés y mediante Servicaixa. Se recomienda comprar las entradas de forma anticipada.

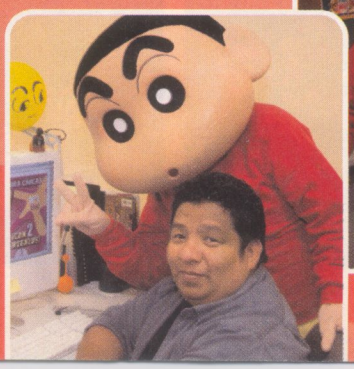
Precio: *5€ (3 € con Carnet Joven o Carnet +25)*

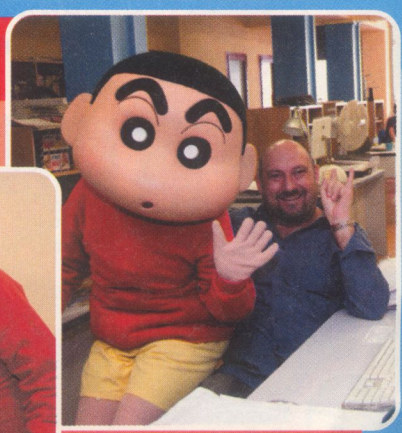
De regalo, un manga al cambiar tu entrada en el stand de información de Ficomic (hasta agotar existencias).

FICOMIC

Shin chan visita Mega Hiro

El mes pasado tuvimos un visitante muy especial, y es que, con motivo del lanzamiento del videojuego *Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn*, de Atari, el simpático Shinnosuke visitó la redacción de *Mega Hiro* e hizo de las suyas con algunos de los miembros de nuestro equipo, como podéis ver junto a estas líneas. La verdad es que a nosotros no nos pareció tan mal chico... ¡la culpa es de sus padres, que son unos exagerados!





Próximamente, nuevos episodios de One Piece

ETB-1, Castilla La Mancha TV, Canarias Televisión y el K3 catalán tienen los derechos de emisión de *One Piece*, como te informamos hace algunos números. Inicialmente, lo adquirido llegaba hasta el episodio 135, es decir, el fin de la saga de Alabasta. Pero ya podemos decirte que, una vez se estrenen en Jetix los nuevos capítulos, estas televisiones autonómicas llegarán hasta el episodio 195. Dicho de otro modo, concluirán coincidiendo con el final de la saga de Skypea, la isla del cielo. Muy pronto comenzaremos a detallarte las nuevas aventuras de Luffy y la banda de "sombrero de paja".

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

Adiós Supereñe, hola Kitz

A partir del 1 de noviembre, el Canal Supereñe desaparece para ceder su lugar al nuevo canal Kits. Se trata de un canal infantil en el que se emitirá dibujos animados durante todo el día. Los otakus estamos de enhorabuena porque ya han confirmado que emitirán varias series de anime, como *El misterioso Loki* y *Alicia en el país de las maravillas*. El canal se puede ver a través de Ono e Imagenio, entre otros operadores de cable. Habrá que estar atentos a las sorpresas que puedan darnos.

Nuevos episodios de Inuyasha

Sí, ya llegan, ya están aquí: los nuevos capítulos de *Inuyasha*. Tal y como te informamos en el número tres, antes de final de año se iban a estrenar y el momento ha llegado. Lo hará por partida doble. Primero en el K3 catalán, donde comenzará a emitirse a finales de octubre. La hora, las 19:50. A través de cable, en el canal Buzz, comenzará el 13 de noviembre, a las 20:00. Por ahora, habrá que esperar para ver en Localia las nuevas aventuras del medio demonio, Kagome, Miroku, Sango y Shippo, ya que la serie, que se emite cada tarde de lunes a viernes, acaba de comenzar la reposición de la segunda temporada. Una vez alcance el episodio 104, continuará con los episodios inéditos.

Te recordamos que la serie consta de 167 capítulos y no adapta en su totalidad el manga original de Rumiko Takahashi, que actualmente sigue publicándose en Japón. Si quieres saber como continúa la historia, tendrás que hacerte con el manga, que en España edita Glénat.

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

Selecta lanza un nuevo recopilatorio de Kenshin

Acaba de concluir la edición de la popular serie *El guerrero samurai*, pero Selecta Visión ya prepara un nuevo lanzamiento. Se trata de un digipack que incluirá las dos series de OVA y la película que se han realizado sobre la vida y obra del espadachín reformado. La película, "Réquiem por los Ishinshishi", cuenta cómo Kenshin debe salvar al gobierno de la amenaza de antiguos combatientes de la guerra civil; la primera OVA, *Recuerdos*, está formada por 4 episodios que explican aspectos inéditos de la vida pasada de Kenshin, así como su enfrentamiento contra el temible Enishi Yukishiro; en la segunda serie, *Final*, de dos capítulos, se narran los últimos días de la vida del samurai.

Estrenos de Buzz para noviembre

Además de los nuevos episodios de *Inuyasha*, el canal de cable se descuelga este mes de noviembre con dos estrenos interesantísimos. Por un lado, desde el domingo día 5 se podrá ver *Basilisk*, la historia de dos jóvenes que se aman, pero pertenecen a dos clanes ninjas enfrentados en el Japón feudal. Para seguir con su amor, deciden huir, pero la única forma de sobrevivir será derrotar a los guerreros más fuertes de ambas

familias. ¡Un *Romeo y Julieta* en versión ninja! Y para finales de mes, concretamente el día 29, queda *Speed Grapher*, protagonizada por un fotógrafo capaz de hacer explotar aquello que fotografía y que investiga una misteriosa sociedad secreta llamada Club Roppongi. Como siempre, Buzz trae el mejor anime a la televisión de pago.

Naruto, en Cuatro a partir del 4-N

Finalmente, el estreno en abierto de *Naruto* irá a parar a los fines de semana. Cuatro programa una de las series más esperadas los sábados y domingos a partir del 4 de noviembre, sobre las 10:45. Las aventuras de Naruto, Sasuke y Sakura, entre otros, en su afán de convertirse en expertos ninjas ya arrasa en Jetix, y muy pronto hará lo mismo en Cuatro. ¡No te pierdas toda la acción y emoción del anime más de moda!

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

cuatro

¡Vamos a buscar las bolas de dragón!

Cuatro recuperó el pasado 18 de septiembre una de las series de anime más famosas de la historia, culpable en buena medida de que el manga y la animación japonesa sean hoy en día un éxito en todo el mundo. Ahora, todas las mañanas de lunes a viernes puedes volver a disfrutar de las fantásticas aventuras de Son Goku, Bulma y Krilín, entre otros, en pos de las mágicas bolas de dragón.

El fuerte chico de las montañas

DESEO *Si se juntan las siete, se puede pedir cualquier deseo.*

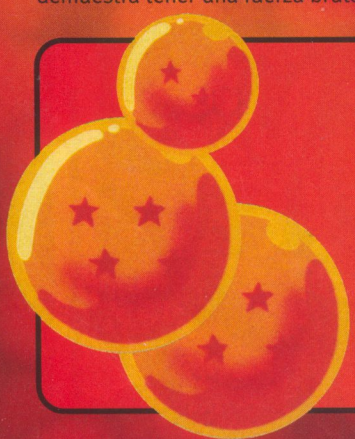
La joven Bulma, hija del presidente de la Corporación Cápsula, viaja por todo el país en busca de las bolas de dragón. Se ayuda de un radar que ella misma ha fabricado y que permite localizar la situación exacta de las siete bolas. Mientras se interna en las montañas en busca de una, se topa con un chiquillo que lleva a cuestas un pescado enorme. El joven, que dice llamarse Son Goku, demuestra tener una fuerza bruta enorme. Pero no está acostumbrado a tratar con personas. Tras superar las reticencias iniciales, Son Goku lleva a Bulma hasta su casa, donde vive solo. Allí tiene el único recuerdo que le dejó su abuelo: ¡una bola de dragón! Bulma comprueba que es la de cuatro estrellas; ella ya ha conseguido la de dos y la de cinco. Le pide a Goku que se la regale, pero Goku no está dispuesto. En cambio, accede a prestársela hasta que las reúna todas y consiga su deseo. A cambio, él viajará con la chica, porque no quiere perder de vista la bola. ¡Y así, los dos comienzan un increíble viaje!

NUBE MÁGICA
Goku puede volar sobre ella.

En busca de las siete bolas

Goku y Bulma van de un lado a otro, siguiendo las indicaciones del radar y haciéndose con las bolas de dragón. Pero no son los únicos que las persiguen. Viven muchas y muy peligrosas aventuras. Les atacan unos enormes monstruos. Salvan a una tortuga cuyo amo, el Duende de Tortuga, les regala en agradecimiento una nube kinton a Goku (con la que podrá volar) y la bola de dragón de tres estrellas a Bulma. Salvan a un pueblo del temido Oolong, un cerdo que puede transformarse en lo que quiera, pero sólo por unos minutos, y que se lleva a las jovencitas del pueblo a su castillo. Y son el objetivo de un asaltador de caminos en pleno desierto, Yamcha, que tiene como compinche a un gato volador con el mismo poder que Oolong. El chico es muy fuerte y se enfrenta en un corto pero apasionante combate a Goku. Pero nada más ver a Bulma, huye; es demasiado tímido con las chicas. Por eso decide seguirles y, cuando hayan reunido todas las bolas, traicionarles. Poco después llegan al territorio de Gyumaoh, un ogro enorme, y le ayudan a apagar el fuego que consume su castillo. Es entonces cuando Goku conoce a Chichi, la hija del ogro, y descubre el kame-hame, la onda vital que es el ataque característico del Duende Tortuga. En esa aventura logran la bola de siete estrellas. Ya sólo queda una, la de una estrella, pero no va a ser fácil: Pilaf, un malvado que quiere conseguir dominar el mundo, la tiene en su poder.

TRANSFORMACIÓN
Al ver la luna llena, Goku se convierte en un simio gigante.



Las bolas de dragón

Cuenta la leyenda que si logras reunir las siete bolas de dragón, podrás invocar al dragón Shenron, que cumplirá el deseo que le pidas. Por eso, las bolas de dragón han sido perseguidas durante siglos por los humanos, generalmente con no muy buenas intenciones. Las bolas de dragón son doradas y brillan cuando se encuentran cerca. Cada una cuenta con unas estrellas rojas inscritas, desde una hasta siete, marcando el orden en que deben situarse para invocar a Shenron. Una vez concedido el deseo, las bolas de dispersan en diferentes direcciones y durante un año tendrán la apariencia de simples piedras redondas. Pasados esos 365 días, vuelven a ser bolas de dragón y, por lo tanto, puede comenzar de nuevo su búsqueda.

Aparece el dragón Shenron

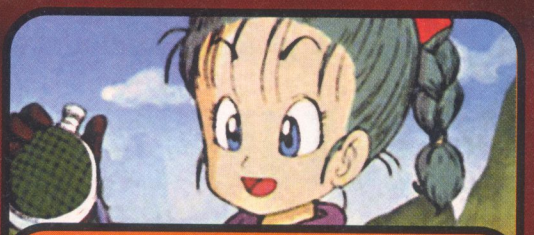
Conscientes de que otro grupo de buscadores poseen seis bolas de dragón, Pilaf ordena entrar en escena y arrebatárselas. Sus esbirros, Mai y Shuu, les persiguen y acaban por robárselas. Pero en la mochila de Bulma falta una, la de cuatro estrellas, de la que Goku no se separa ni un segundo. No tendrán que ir a buscarla, porque Goku, Bulma y Oolong, con la ayuda de Yamcha y Puar, se dirigen hacia el castillo de Pilaf para recuperarlas. Pero a las primeras de cambio caen en una trampa. Están encerrados y es cuestión de tiempo que les quiten la última bola. Como no colaboran, les duermen con un gas y sus enemigos aprovechan para coger la última bola. ¡Las siete bolas están reunidas al fin! Pilaf da inicio al ritual para que aparezca el dragón Shenron y pueda pedirle su deseo. Los chicos despiertan y ven impotentes lo que puede ser el fin de sus sueños. Por suerte, Puar y Oolong escapan transformados por un agujero. El cerdo pide unas braguitas justo antes de que Pilaf formule su deseo. Shenron se lo concede y desaparece, esparciéndose las bolas de dragón por todo el mundo. Como castigo, Pilaf les encierra en una mazmorra coronada por una enorme placa de cristal: cuando caliente el sol, aquellos que han evitado que domine el mundo morirán abrasados por el calor. Pero esa noche hay luna llena y entonces Goku... ¡se convierte en un gigantesco simio! No atiende a razones y acaba por destruir el castillo, liberando así a sus amigos, mientras sus enemigos huyen despavoridos. Para devolverle su forma normal, Puar se transforma en unas tijeras y le corta la cola, su punto débil. Así vuelve a ser el Goku de siempre. A la mañana siguiente, el grupo se separa. Bulma y Yamcha, enamorados, se van a la ciudad junto a Puar y Oolong. En cambio, Goku se marcha a la isla en que vive el Duende Tortuga para entrenarse. ¡Pronto comenzarán nuevas aventuras para nuestros protagonistas!

Son Goku

Tan fuerte como bruto, este chico de 14 años vive en las montañas. Fue entrenado por su abuelo, Son Gohan, y ha desarrollado un gran poder, que parece deberse a la cola que tiene. Al haber crecido solo, no está acostumbrado a la relación con otras personas, especialmente con las chicas. Sigue a Bulma en su aventura, enfrentándose a peligrosos enemigos, y se descubre su gran secreto: cuando ve la luna llena, se transforma en una especie de gorila gigante que destruye todo lo que encuentra. Sólo se le puede vencer cortándole la cola.

Pilaf y sus secuaces

Este ser de piel azulada pretender hacerse con las bolas de dragón para poder dominar el mundo entero. Se autoproclama "el gran rey Pilaf". Posee una gran cantidad de recursos, tanto económicos como materiales, a pesar de que sus seguidores son sólo dos: Mai y Shuu. Por culpa de Goku y sus amigos, sus planes no salen como esperaba. Promete vengarse de Son Goku algún día. Pase el tiempo que pase, continuará buscando las bolas de dragón hasta que pueda convertirse en el amo del mundo.



Bulma

Va de modosita, pero es una joven con temperamento. A sus 16 años, la heredera de la importantísima Corporación Cápsula, se dedica a buscar las bolas de dragón para hacer realidad su mayor deseo: tener un novio bien guapo. Aunque no es una chica a la que le guste la acción, su valor es innegable. En su camino encuentra a Goku y, al ver su fuerza, aprovecha para que le haga de guardaespaldas. Con tal de hacerse con las esferas doradas, no duda en hacer lo que sea, aunque eso incluya ceder a los deseos del Duende Tortuga.

Oolong

Pervertido a más no poder, este cerdo fue a la misma escuela de magia que Puar. Su encuentro con Bulma y Goku se produce cuando ellos llegan al pueblo que tiene dominada. Se dedica a llevarse a las chicas más monas a su hogar, utilizando para ello sus poderes. Se transforma en ogros, monstruos o lo que haga falta para atemorizar a los aldeanos y que se plieguen a sus deseos. Tras ser desenmasacarado por Goku, se une a ellos en el viaje. Él evita que Pilaf pida su deseo al dragón Shenron al adelantársele, pero mira que pedir unas braguitas...

Yamcha y Puar

En las interminables llanuras del desierto, Yamcha y Puar hacen estragos entre los viajeros. Son ladrones que se hacen con el dinero y las cápsulas hoi-poi (creadas por Corporación Cápsula, sirven para "meter" en una cápsula desde medios de transporte hasta casas) de quienes se atreven a cruzar sus dominios. Yamcha es muy tímido y siente pavor ante la presencia femenina, mientras que Puar, un gato mágico, se puede transformar en cualquier cosa. Siguen a Bulma y Goku para hacerse con las bolas y pedir que Yamcha pierda el miedo ante las chicas.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

JETIX

En su primera misión como ninjas de grado inferior, Naruto, Sasuke y Sakura, guiados por el maestro Kakashi, deben acompañar al anciano Tazuna hasta el País de las Olas. Pero la tarea resulta más peligrosa de lo que parecía, ya que un empresario quiere acabar con él. Y ha contratado a un "demonio", el ninja Zabuza. ¿Podrán los chicos cumplir su misión?

Lucha a muerte contra el demonio

PUPILA GIRATORIA
La poderosa técnica de Kakashi.

Increíble lucha de fuerzas

Kakashi no tiene más remedio que intervenir ante un rival tan peligroso como Zabuza. Utiliza la técnica de la pupila giratoria, con el asombro de Sasuke, puesto que es una técnica que sólo se manifiesta en miembros del clan Uchiha. Él, junto a Naruto y Sakura, se encarga de proteger a Tazuna, mientras comienza la lucha. Zabuza emplea su temible técnica del banco de niebla, para llevar a cabo su famosa "muerte silenciosa". Pero Kakashi es duro de roer y hace una copia de sí mismo con la duplicación acuática. La lucha es encarnizada, pero Kakashi cae en la prisión de agua de Zabuza. Entonces los chicos están indefensos, pero deciden luchar. Naruto hace la multiplicación de cuerpos para despistar a Zabuza y coger el shuriken para Sasuke, que en ese momento puede usar el viendo diabólico. Zabuza esquiva el shuriken, pero resulta ser Naruto transformado con su técnica. Gracias a ese ataque, Naruto logra liberar a Kakashi, que vuelve a la lucha con Zabuza.

DE PODER A PODER
¿Quién vencerá tan dura lucha?

Copiando técnicas

Gracias a la pupila giratoria, Kakashi puede copiar las técnicas de su adversario, como ha sido el caso de la duplicación acuática. Una vez libre de la prisión de agua, saca de sus casillas a Zabuza precisamente por eso: no deja de imitar sus movimientos y copiar sus ataques, como si pudiera leerle la mente y saber qué piensa hacer en todo momento. Primero, la técnica del dragón de agua. Luego, la técnica de la gran catarata, que era la que pensaba usar contra él. Zabuza no sabe cómo contrarrestar la habilidad de Kakashi. Cuando se encuentra acorralado, aparece un ninja cazador de la Villa de la Niebla. Es decir, un ninja que se encarga de acabar con los rebeldes y desertores de su villa. Lo mata alcanzándole certeramente con unas agujas y entonces se lleva el cuerpo. La batalla por fin ha terminado y los chicos pueden llevar a Tazuna a su casa.

Un país de cobardes

El País de las Olas es particular. Los chicos lo descubren cuando conocen a Inari, el nieto de Tazuna, y les dice que si se enfrentan a Gatoh morirán, porque los héroes no existen. El pueblo está empobrecido y los adultos parecen sombras de sí mismos. El pesimismo y el miedo a Gatoh impera en las calles. Todo está relacionado con la muerte de aquel al que todos consideraban un héroe: el padrastro de Inari. Era un pescador que venía de otras tierras y que pronto se ganó el aprecio de todo el mundo. Se casó con la madre de Inari y no se separaba apenas del chico. Siempre protegía al pueblo de las inclemencias del mar. Pero Gatoh le ejecutó públicamente para minar la confianza de los habitantes y, desde luego, lo consiguió. Nadie confía en ser liberados del yugo del malvado Gatoh. Pero Naruto, al escuchar esa historia tan triste, está decidido a demostrarle a todos que los héroes sí que existen. Por eso acabará con él.

TRISTE *Desde la muerte de Kaiza, Inari no cree en héroes.*

Inari

Hijo de Tsunami y nieto de Tazuna. Es un niño triste y con mucho rencor en su interior, que odia a todo aquel que se considera un héroe. Sufrió mucho con la muerte de su padrastro, Kaiza, y desde entonces no cree que nadie sea capaz de devolver la libertad a su pueblo. Discute a menudo con Naruto, en parte porque su actitud le recuerda mucho a Kaiza. Gracias al ninja, logra enfrentarse a sus miedos y volver a creer en los héroes, confiando en Naruto y sus amigos.

Kaiza

Procedente de tierras lejanas, llegó al País de las Olas para cumplir su sueño. Era un buen pescador que siempre estaba dispuesto a ayudar a quien lo necesitara. Se ganó el cariño de Inari y el amor de Tsunami, de modo que pronto fueron una familia feliz. Los aldeanos le tenían cariño y le consideraban su héroe, porque era capaz de arriesgar su vida para salvarles. Fue ejecutado por Gatoh delante de su familia y conocidos.

Edición en DVD

Aunque se esperaba tener en DVD para el Salón del Manga, finalmente se ha aplazado la fecha de lanzamiento hasta el año que viene. Si no hay más retrasos, a principios de 2007 comenzará la edición serializada de los primeros episodios. ¡Seguiremos informando!

Zabuza sigue vivo

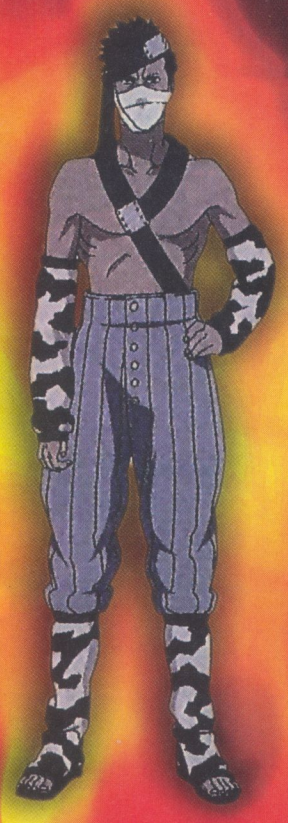
El ninja cazador se ha llevado el cadáver de Zabuza. El mismo Kakashi ha comprobado antes que realmente estaba muerto. Pero todo ha sido un engaño. Haku, que es como se llama el joven de la máscara, es el ayudante de Zabuza y le ha inducido a un estado aparente de muerte mediante sus agujas. No iba a matarle, sino a rescatarle. Tras quitarle las agujas del cuello, debe dejar descansar a su amo y cuidarle. Tardará al menos una semana en recuperar sus fuerzas. Y entonces... cumplirán el encargo de matar a Tazuna, aunque para ello deban acabar antes con Kakashi y los críos que le acompañan.

ASESINOS *Zabuza y Haku son unos temibles asesinos.*

CHAKRA *Naruto entrena para controlar su poder.*

Entrenamiento intensivo

Una vez que Kakashi está convencido de que Zabuza sigue vivo, decide entrenar a sus chicos. Han progresado mucho últimamente, hasta el punto de salvarle de la prisión de agua, pero les queda mucho por recorrer. Y aunque él necesita reposo tras una pugna tan dura, les entrena. Los chicos necesitan mejorar el control de su chakra (la unión de la energía física y la mental), así que su entrenamiento consistirá... ¡en ser capaces de subir a un árbol sin usar las manos! Si lo logran, podrán mantener el equilibrio de su poder incluso en pleno combate. Sakura lo consigue a la primera, mientras que Naruto y Sasuke apenas pueden dar unos pasos. Así que ella se encarga de proteger a Tazuna mientras Kakashi se recupera. Por su parte, los chicos se pican a ver quién logra superar el entrenamiento antes. Mañana, tarde y noche, los dos entrenan fuerte hasta que el agotamiento les impide continuar. De esa manera, al cabo de una semana ambos controlan su chakra. Siguen progresando y haciéndose más poderosos. Es imprescindible para vencer en la feroz lucha que se avecina.



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

La gran comparación:

Yu-Gi-Oh!

¿Cuál es la serie más chula?

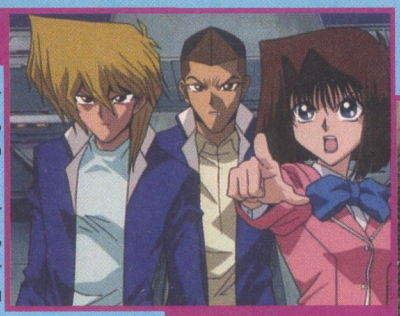
_Yu-Gi-Oh!_ y su sucesora, _Yu-Gi-Oh! GX_, giran en torno al mismo tema: el duelo de monstruos. Pero el juego de cartas ha cambiado mucho. ¡Te enseñamos qué hay de nuevo!

Los personajes

Yugi tiene una característica muy especial: sus dos identidades. Por una parte, encontramos al tímido Yugi Muto y, por otra, al duro Yami Yugi. Ambos juegan de un modo muy reflexivo y estratégico.

Los amigos de Yugi son Téa, Joey y Tristán. Téa es una amiga de infancia de Yugi, podría decirse que su medio novia, y se dedica a cumplir ese rol. No destaca por nada más. Joey y Tristán son dos fanfarrones, pero muy diferentes en su forma de ser. Joey es un bocazas y siempre tiene una crítica a punto, mientras que Tristán se muestra distante y suele mantenerse al margen.

Valoración: 65%



AMIGOS *Dos bravucones y una chica enamorada.*

YAMI YUGI *Un tipo muy duro.*

Los monstruos

En cuanto a los monstruos de *Yu-Gi-Oh!*, hay para todos los gustos. Desde los más horripilantes (Guerrero Zombi) hasta los más dulces (el mundo Toon), pasando por otros impresionantes (el Dragón Blanco con su mirada de hielo). Pero aquí los adorables son una excepción.

Los monstruos más conocidos y espectaculares son las tres cartas egipcias de los dioses: Osiris, el dragón de los cielos, el dragón alado Ra y Obelisco, el torturador.

Valoración: 80%

MONSTRUO *El Dragón Blanco es sencillamente impresionante*

CARTAS DE LOS DIOSES *Las tres cartas más poderosas de la serie.*

La historia

En los 247 capítulos de la serie suceden muchísimas cosas. El mundo está amenazado por grandes peligros y debe ser protegido de ellos. Se suceden violentos duelos y hay mucha acción. Uno de los más importantes hilos conductores, si no el más importante, es la historia de Yami Yugi en la búsqueda de su memoria.

Valoración: 80%

TORNEO *Nuestros héroes van de un torneo a otro.*

AMENAZADOR *Dartz quiere exterminar el mundo.*

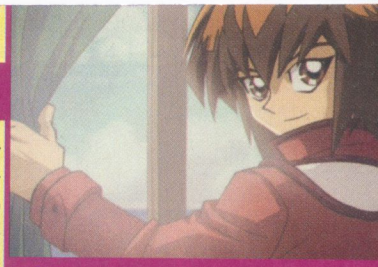
Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi

SHONEN JUMP'S

Yu-Gi-Oh! GX

y

Los personajes



JADEN *No tiene pinta de ser un tío duro.*

Jaden Yuki es el protagonista de la serie, así que se correspondería con Yugi. Es tan seguro de sí mismo como Yami Yugi e igual de bonachón que Yugi Muto. No juega con demasiada táctica, sino más bien por instinto.

Al igual que Yugi, Jaden tiene dos amigos: Syrus y Chumley. Son muy diferentes de Joey y Tristán. Syrus es tímido y no confía en sí mismo, mientras que Chumley es un vago. Ambos parecen poco diestros y de todo menos guays.

ALEXIS *Es mucho más guapa y lanzada que Téa.*

Alexis se correspondería con Téa, aunque tiene mucho más protagonismo. A diferencia de ella, practica el duelo y es muy buena con las cartas en la mano.

Valoración: 70%

Los monstruos

Los nuevos monstruos se pueden dividir en dos categorías: los monos y los impresionantes. Las máquinas del mazo de Syrus, los koalas de Chumley o el Kuribo de Jaden son algunos de los más monos. Pero el mismo Jaden tiene monstruos como el Héroe Elemental Hombre de Burbujas o el Cuchillas Afiladas, que son increíbles. También destacan los cybermonstruos de Zane, que tienen un gran poder. Sin embargo, predominan los adorables.

Lo que en la serie original eran las cartas de los dioses egipcios, ahora son las cartas de los demonios legendarios, custodiadas en la Academia de Duelo.

Valoración: 70%

ADORABLE *¿Cómo luchar contra un monstruo así?*

El ganador: Yu-Gi-Oh!

Así pues, *Yu-Gi-Oh!* es la serie más chula con diferencia. *Yu-Gi-Oh! GX* no mola tanto porque los personajes y los monstruos son mucho más "blandos", las luchas no son tan espectaculares y no hay tanto en juego (y es que eso del fin del mundo tira mucho). Sin embargo, *Yu-Gi-Oh! GX* también es divertida y muy emocionante. ¡Así que no te la pierdas!

La historia

ACADEMIA DE DUELO *Escenario de toda la acción.*

Mientras que en la serie original Yugi y sus amigos iban de torneo en torneo y de adversario en adversario, en *Yu-Gi-Oh! GX* el escenario principal es, por ahora, la Academia de Duelo, en particular, y la isla en que se encuentra en general. Aquí también aparecen adversarios peligrosos como, por ejemplo, los duelistas de las sombras. Por ahora, van a emitirse los primeros 52 episodios de *Yu-Gi-Oh! GX*, pero quién sabe lo que nos espera en nuevas temporadas...

Valoración: 65%

MALVADO *Comparado con Dartz o Bakura, Crowler hace reír.*

Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi, 2004 NAS • TV Tokyo

LOS ERIZOS QUE LUCHAN POR EL BIEN

La serie protagonizada por Sonic, uno de los históricos iconos de los videojuegos, llegaron el mes pasado a los fines de semana de Antena 3, después de mucho tiempo ganando seguidores en Jetix. Si aún lo dudas, ¡únete a este singular grupo de erizos en su cruzada contra el malvado doctor Eggman!

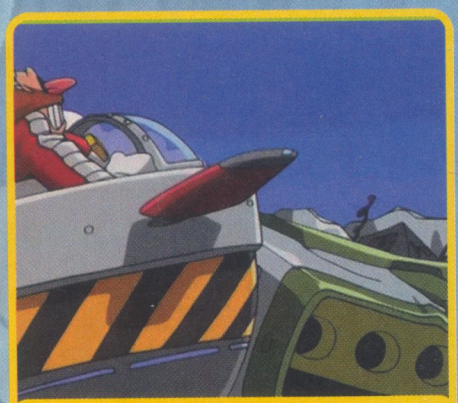
Las Esmeraldas del Caos

El malvado doctor Eggman ansía hacerse con siete piedras legendarias conocidas como las "Esmeraldas del Caos". Se dice que aquel que logre reunirlas obtendrá un poder que le hará invencible y con el que podrá dominar el mundo. Al encontrar la séptima piedra, el pérfido científico pone en marcha el mecanismo que hará despertar el poder de las joyas. En esos mismos momentos, Sonic intenta introducirse en la base de su archienemigo para rescatar a Cream y Cheese, que habían sido capturadas. Mientras huye de los robots que le persiguen, llegan Tails, Amy y Knuckles en su ayuda, pero entonces estalla el poder de las "Esmeraldas del Caos" y todos son transportados a una dimensión paralela: el mundo de los humanos. Después de la sorpresa inicial y de vérselas con la policía, lo que incluye a la temible Unidad de Super Persecución, Sonic acaba cayendo en la piscina de una casa. Cuando cree que se va a ahogar, alguien le salva. Es un chico llamado Chris, el primero que le ayuda desde que está en el mundo humano. Es el solitario hijo de una popular actriz y un exitoso empresario, así que pronto se hacen muy buenos amigos.

NUEVO MUNDO *Sonic y sus amigos llegan a una tierra extraña.*

Lucha en un mundo extraño

Poco a poco, Sonic va encontrando al resto de sus amigos, que también han ido a parar al mundo humano. Cream y Cheese han sido capturadas y enviadas al Área 99, una base secreta del ejército. Pero Sonic, con la ayuda de Chris y su abuelo, logra rescatarlas. Cuando huyen, la aparición de Tails facilita la escapada del lugar. Por su parte, Amy y Knuckles se encuentran juntos, intentando evitar el contacto con los humanos. Knuckles, fiel a sus malas pulgas, no deja de acusar a Sonic de ser el causante de todo, porque siempre está buscando peligros. Y hay cosas que no cambian: aunque ahora estén en otro mundo, deben seguir combatiendo al doctor Eggman y sus máquinas. Su malvado enemigo pretende hacerse con el control de la Tierra para convertirla en una parte más de su ansiado Imperio Eggman. En su primer ataque contra los humanos, Sonic se reencuentra con Amy y Knuckles, pero después de vencer a un esbirro robótico de Eggman, Knuckles toma su propio camino. Prefiere ir por libre. Ahora que la situación está clara, Sonic y sus amigos deberán proteger el mundo humano, aunque sus habitantes pretendan darles caza. Solamente Chris y su excéntrico abuelo parecen estar de su parte.

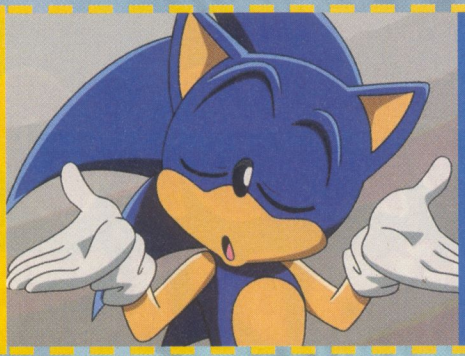


SORPRESA *Eggman no esperaba cambiar de mundo.*

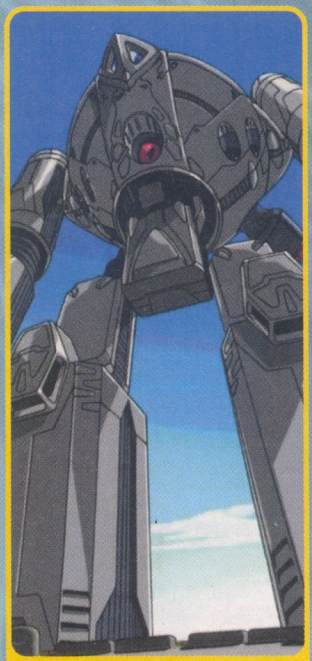
ESMERALDA DEL CAOS *Su poder afecta a todos los que estaban cerca.*

PERSONAJES

SONIC



El erizo más veloz del universo siempre está dispuesto a fastidiarle sus planes al doctor Eggman. Pero en su intento de evitar que usara las Esmeraldas del Caos, ha acabado en un mundo desconocido para él. Por suerte, su simpatía hace que se gane a un chico humano y luego a su abuelo. Con ellos, además de con su inseparable grupo de amigos, que también han sido enviados al mundo humano, siguen luchando contra los planes de conquista de su malvado archienemigo.

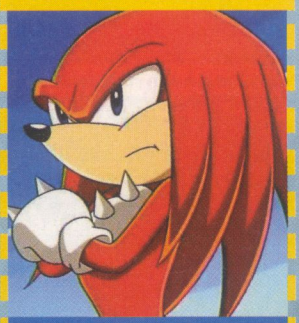


ENEMIGOS *Eggman sigue fabricando máquinas a las que Sonic y sus amigos deben enfrentarse.*

CHRIS

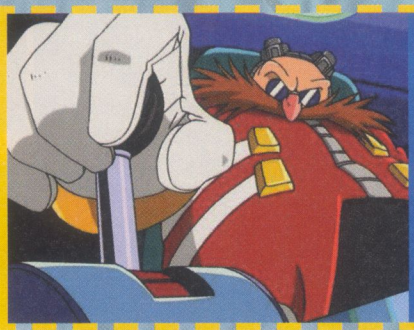
El chico que encuentra a Sonic en su piscina y se hace amigo suyo, se siente desgraciado. Sus padres se pasan el día trabajando y viajan mucho por negocios. Así que se siente solo. Suerte de su abuelo, un anciano inventor que crea los cachivaches mas extraños y divertidos. Ahora que conoce a todo un héroe, le ayudará en lo que pueda. Es valiente y atrevido, por lo que resulta de gran valía para Sonic y su grupo.

KNUCKLES



Knuckles se muestra fiero y rebelde ante Sonic. Pero el erizo azul sabe que se puede confiar en él.

EGGMAN

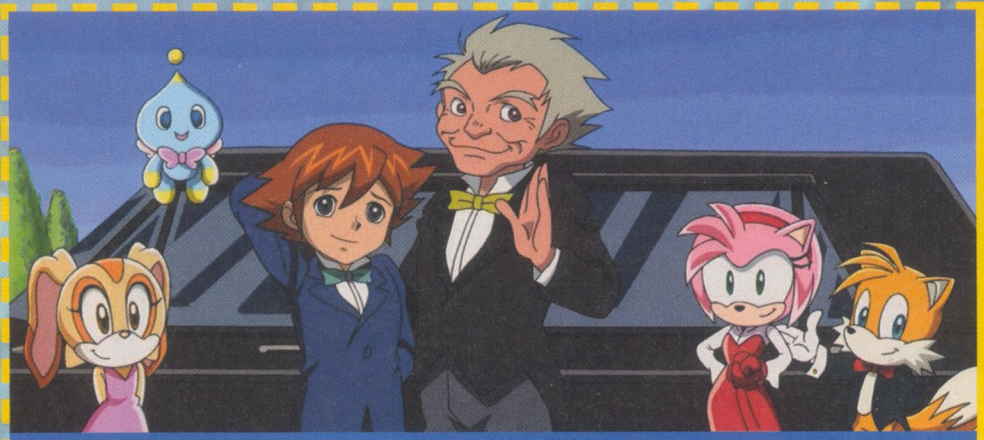


Lleva años intentando hacerse el amo del mundo, usando para ello todo tipo de robots y máquinas. Sus delirios de grandeza no acaban de cumplirse por culpa de Sonic y sus amigos, que siempre están ahí para desbaratar sus planes. Al usar las Esmeraldas del Caos, se ve abocado a un nuevo mundo en el que inmediatamente se siente a gusto. Sí, ya tiene un nuevo objetivo: convertir la Tierra en un territorio más del futuro Imperio Eggman.

PELIGRO *Chris ignora dónde se mete.*

UNIDOS *El grupo sólo podrá hacer frente al mal si permanece unido.*

EL GRUPO



Sonic tiene un fiel y variopinto grupo de amigos con los que combate a Eggman. Amy es, por decirlo así, la novia no oficial de Sonic, aunque parece que también Knuckles siente algo por ella. Es coqueta y siempre apoya las decisiones de Sonic. Tails es un zorro de dos colas, que puede usarlas para volar, y es sin duda el mejor amigo de Sonic. Tiene la "habilidad" de aparecer siempre en el último momento para ayudar en la victoria contra los esbirros de Eggman. Cream es una conejita adorable que todavía es una niña, y Cheese es su mejor amiga: siempre están juntas. Como son el eslabón más débil del grupo, suelen ser secuestradas por Eggman para atraer a Sonic hacia sus trampas. Y finalmente, Knuckles. En el pasado, fue enemigo de Sonic, pero ahora llevan mejor relación. Es un experto en artes marciales que le ayuda cuando le necesita, aunque aún le ve como un rival.

cuatro

ASTROBOY
EL NIÑO DE ACERO

La edición de fin de semana de Cuatrosfera tiene un marcado carácter japonés gracias al doble episodio de *Bola de dragón*, pero también por el estreno en abierto de una serie futurista llena de acción y buenos sentimientos. *Astroboy 2003*, de 50 episodios, presenta las clásicas aventuras del niño robot más popular del anime con una animación acorde con nuestros días.

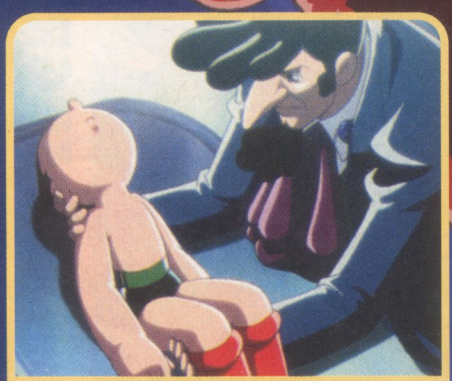
Nace el robot más fuerte

El doctor Tenma es una eminencia en Robótica y forma parte del Ministerio de la Ciencia de Japón. Entre retos profesionales y su vida familiar, se puede decir que es un hombre feliz. Sin embargo, cae en la locura cuando su único hijo, Tobio, muere atropellado por un coche. No dispuesto a aceptarlo, se pone manos a la obra: creará un robot a su imagen y semejanza. Le dota de un novedoso sistema de inteligencia artificial con el que puede tener sentimientos. Además, también le otorga a su cuerpo una potencia pocas veces vista en una máquina. Pero no es lo mismo; ese niño de acero nunca será como su hijo. Cuando se da cuenta, el científico quema su laboratorio y "apaga" al robot. Afortunadamente, el doctor O'Shay, que comanda el Ministerio de la Ciencia, le revive.

El héroe con apariencia de niño

Desde ese mismo momento, el robot al que el doctor Tenma había llamado Tobio se convierte en Astroboy y pasa a tener una vida normal. Es decir, como si fuera realmente un niño de primaria. Se le da una familia, formada también por robots, va a la escuela, juega con otros niños... La única diferencia, por lo tanto, es su condición de robot. Pero ese aspecto también es de gran ayuda. Astroboy es un buen muchacho, quiere que todos sean felices y la gente viva en paz. Por eso pone su enorme fuerza al servicio del bien y suele ayudar a la policía de la ciudad, comandada por el detective Tawashi. Astroboy se enfrenta a robots y humanos, todos ellos malvados, pero en ocasiones comprende los motivos que les empujan a actuar así. La represión de los robots, dominados por los humanos, es a menudo ese motivo. Con su bondad, tal vez Astroboy logre que unos y otros puedan vivir en armonía y abandonen la violencia.

APRENDER *Astroboy debe aprender todo desde cero.*



HIJO DE METAL *El doctor Tenma enloquece por Tobio.*

Astroboy, el mito

Decir Astroboy es hablar de un mito de la animación japonesa, un personaje que forma parte de la cultura japonesa desde su creación, a mediados del siglo pasado. Su autor es Osamu Tezuka, considerado el "dios del manga" por haber levantado la industria del manga y del anime después de la II Guerra Mundial. Creó *Astroboy* con la intención de hacer soñar a los niños con tiempos mejores, con un héroe como ellos (aunque robótico) que no entiende por qué los humanos tienen tanta ansia de poder y pueden llegar a ser tan malvados, cuando la humanidad podría ser feliz viviendo en paz y tranquilidad. En 2003 se realizó la serie de la que te hablamos, pero anteriormente ya se produjeron dos animes más: uno en 1963 –en blanco y negro– y otro en 1980. Una curiosidad: la versión coloreada de la serie de 1963 fue el primer anime que se vio en Estados Unidos.

© 2003 Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment(Japan) /DENTSU

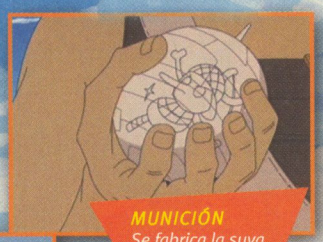
ONE PIECE

USSUF: ¿Un pirata brillante o un pobre miedica?

JETIX

CMT Castilla-La Mancha Televisión

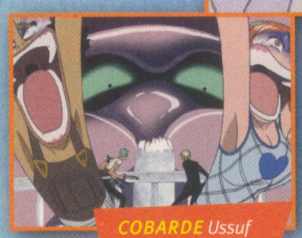
Ussuf tiene dos caras. ¿Es una pieza clave para la banda de Luffy o sólo una carga? Vamos a llegar al fondo de la cuestión.



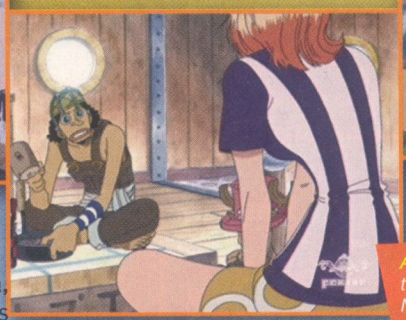
MUNICIÓN Se fabrica la suya.

MANITAS Ussuf se desenvuelve bien con las herramientas.

VALIOSO El equipo está orgulloso de Ussuf.



COBARDE Ussuf es un especialista en huir.



ARMAS Le construye un arma a Nami.

FIESTA Con Ussuf siempre hay diversión.

CAMPEÓN DE TIRO Ussuf tira de maravilla.

Manitas y artista

¿Sabías que Ussuf no sólo es un manitas, sino que además está hecho un artista? ¡Él fue quien diseñó la bandera que ondea en el *Alma de Merry*, la marca de la banda de "Sombrero de paja"!

Cuando Luffy, Zorro y Nami conocen a Ussuf, éste dice ser el capitán de un barco pirata. Pero no hay barco alguno y su "tripulación" son tres chavales de apenas diez años. No es de extrañar: Ussuf es un cobarde y un mentiroso. ¿Qué clase de piratas le querrían como capitán?

Pero por necesidad se vuelve muy valiente. Cuando se entera de que el capitán Kuro quiere invadir su pueblo natal, avisa a los habitantes. Sin embargo, como siempre les anda mintiendo, nadie le cree. Así que decide actuar: se enfrenta a Kuro y sus rufianes. Por suerte, Luffy y compañía le echan una mano.

Al final de esta aventura, Ussuf se hace a la mar con los chicos. Quiere ser más valiente y que su padre, un intrépido pirata, esté orgulloso de él. Pero no es tan fácil deshacerse de su cobardía. Claro que, en realidad, intentar evitar la batalla no es una mala idea, habiendo tanto pirata con poderes procedentes de las nueces de Belcebú. Y si no hay más remedio que luchar, Ussuf siempre acaba demostrando que se puede confiar en él.

Aparte de esto, Ussuf esconde unos cuantos ases: es todo un maestro del tirachinas y el cañón, y la banda de "Sombrero de paja" se aprovecha de sus habilidades. Ussuf no sólo construye su propia munición, sino que además es el inventor y el constructor del ara climática de Nami. También es capaz de arreglar casi cualquier cosa que caiga en sus manos.

De acuerdo, sigue contando mentiras y no precisamente valiente, pero podemos llegar a la conclusión de que en Ussuf predominan las cualidades positivas y que aporta mucho al equipo. Además, es muy divertido y siempre es el alma de la juerga. Es imprescindible en el barco, ¿no os parece?

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

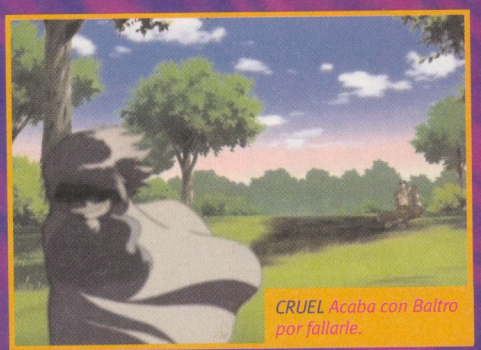
ZATCHBELL!

ZENO, EL OTRO ZATCH

Antes de que Robnos regresase al mundo mamodo, dejó preocupado a Kiyomaro al decir que había visto a un chico muy parecido a Zatch en Inglaterra. Aprovechando las vacaciones y con la esperanza de saber más acerca de la memoria perdida de Zatch, los dos parten hacia Londres para ver al señor Takamine. ¿Descubrirán quién es ese misterioso mamodo?

Un complicado reencuentro

La suerte no está del lado de Kiyomaro y Zatch. Al llegar a Londres, se topan con Kanchome y le ayudan a buscar a Parco Folgore, que ha desaparecido. Siguen su rastro por toda la ciudad y le encuentran en un hospital, haciendo felices a unos niños que son grandes fans suyos. Luego les roban las maletas, aunque logran dar caza al ladronzuelo. Al llegar a la universidad en la que da clase el profesor Takamine, ven que su despacho ha sido revuelto. ¡Todo indica que le han secuestrado! Kiyomaro descubre que su padre puede estar encerrado en un castillo cercano.



CRUEL Acaba con Baltro por fallarle.

Para rescatarle, Kiyomaro y Zatch se enfrentan al enorme mamodo Baltro. La batalla es dura, pero la victoria cae del lado de los libertadores. Y el castillo acaba derrumbándose poco después de que salgan todos. Kiyomaro por fin puede hablar con su padre, al que hacía un año que no veía. El profesor Takamine le nota cambiado y se alegra de haberle enviado a Zatch.

IDÉNTICOS ¿Es Zatch o es Zeno?

El lugar en que apareció Zatch

Más tarde, Kiyomaro y su padre charlan y el joven, al recordar las palabras de Robnos, le pide que le diga dónde encontró a Zatch. A la mañana siguiente se dirigen al lugar: un bosque frondoso cercano a la ciudad. Al pasar por el pueblo cercano al bosque, los habitantes se encierran en sus casas y se esconden. ¿Qué pasa? A la entrada del bosque se rueda un videoclip protagonizado por Megumi. Tia se acerca enfadada a Zatch y le increpa que no le saludara al pasar por allí un par de días atrás. ¡Ése era el "otro" Zatch! Hay que averiguar quién es ese mamodo. Pero Zatch se pierde en el bosque y acaba justo donde perdió la memoria. Se estremece al recordar que él vivía allí, rodeado de sus amigos los animales, desde que llegó al mundo humano. Una noche le atacó un mamodo que se le parecía, venciéndole fácilmente. Pero en vez de quemar su libro, hizo algo más cruel: borrarle la memoria para enfrentarle a los que fueron sus amigos, sin saber quién era ni por qué estaba en ese mundo.

El mamodo cruel

Ese maligno mamodo se llama Zeno. Su amo es Dufort, un joven al que manipula con su poder. Como Zatch, sus poderes se basan en el trueno. Actualmente es muchísimo más fuerte que Zatch, y sería peligroso que el mamodo de Kiyomaro se enfrentase a él. Zeno fue quien ordenó el secuestro del profesor Takamine, para atraer a Zatch al castillo donde estaba Baltro. La jugarreta le salió mal y él mismo se encargó de devolver al mundo mamodo a Baltro, que había huido del castillo en el último instante. También es el causante del dolor de Apolo, un chico que se hace amigo de Kiyomaro y Zatch. En Holanda, Apolo cree ver a Zatch

MALVADO Le borra la memoria a Zatch para divertirse.

y le llama, pero resulta que es Zeno. Enfurecido porque le hayan confundido con "ese debilucho de Zatch", ataca a Rops y quema su libro de conjuros. Tampoco deja que se despidan Apolo y él, pues acaba de quemar su libro. Una muestra más de la maldad de ese mamodo. Seguro que Zatch desea vengarse de lo que le hizo y acabar con él. Zeno no debe llegar a ser el rey de los mamodos.

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

Inuyasha

Los descendientes de Naraku de la segunda temporada

Inuyasha se tiene que enfrentar continuamente a los descendientes de Naraku. En la segunda temporada, el maléfico demonio también crea nuevos seres, que complican la vida a Inuyasha y a sus amigos.

Los demonios peludos

BOCA Tiene un aspecto repugnante.

En la segunda temporada aparecen dos demonios peludos, que tienen un aspecto verdaderamente horripilante. Uno tiene sólo una enorme boca con dientes gigantes. El otro sólo tiene ojos en la cara. Aparte, sólo tienen pelo y más pelo.

Naraku olvidó a los dos demonios durante una huida. Los dos odian a su "padre" y con la ayuda del fragmento de la esfera quieren recuperar su aspecto original. No está claro si los dos son realmente descendientes de Naraku, porque no se dice en ningún momento. Además no tienen la cicatriz de araña en el cuerpo. Pero Kikyo supone que el demonio peludo con ojos se separó del cuerpo durante la huida de Naraku, lo que podría ser la clave para afirmar que se trata de un descendiente.

TENTÁCULOS El demonio utiliza los cabellos como brazos.

MIRADA ASESINA Ojos en vez de boca.

Muso, el demonio sin rostro

A diferencia de sus "hermanos", Naraku lo deja solo después de que se haya separado de su cuerpo. El demonio sin rostro deambula sin rumbo fijo en busca de su rostro y mata sin orden ni concierto a quienes encuentra a su paso. Finalmente se encuentra con el monje Muso, al que mata para adoptar su identidad. Cuando se encuentra a Kagome por primera vez, se siente atraído por ella. ¿Será por el poder de la esfera? La verdad es que Naraku acaba por deshacerse de él para hacer desaparecer los sentimientos que siente Onigumo hacia Kikyo. Bueno, eso y que se da cuenta de que sin Muso está demasiado débil, por lo que lo vuelve a absorber.

NARAKU Vuelve a absorber a Muso/Onigumo.

ESCORPIÓN Muso es cada vez más fuerte.

NACIMIENTO Nace Muso.

En muy poco tiempo, Muso se había fortalecido. Al principio podía transformar sus brazos en espinas; más adelante adoptó la forma de una especie de escorpión con el busto de un humano. Podría haber puesto en muchos aprietos a Inuyasha.

ESPINAS Sus brazos se convierten en espinas.

Los descendientes de la primera temporada

En la primera temporada, también aparecen "hijos" de Naraku que trabajan para él. Los principales son:

1. Kanna

2. Kagura

3. Goshinki (muerto)

4. Juromaru (muerto)

5. Kageromaru (muerto)

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

DETECTIVE CONAN

EL CASO MÁS COMPLICADO

CARTOON NETWORK · Canal 2 Andalucía · ic! · tvg Televisión de Galicia

Conan se las tiene que ver casi a diario con un nuevo caso. ¡Y ya van más de 300 crímenes y misterios diferentes! A pesar de ello, podríamos decir que su caso más complicado es el que tiene que ver con investigar a la organización de los Hombres de Negro.

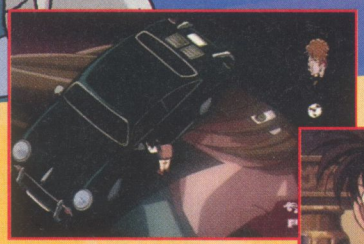
ALIADOS Conan y Ai van tras la pista de los Hombres de Negro.

PISTA Detrás de cualquier delito podría estar la organización.

Siendo estrictos, con la gran cantidad de delitos que ha tenido que resolver Conan, éste podría considerarse el más difícil de todos. No, no se trata de un robo protagonizado por Kaito Kid (aunque el ladrón de guante blanco sea muy escurridizo), sino de un asunto que afecta directamente a Conan.

Es evidente que hablamos de todo lo relacionado con los Hombres de Negro. Desde conocer quiénes forman la organización, hasta qué clase de actividades desarrollan. Por no hablar de la necesidad de encontrar un antídoto para el veneno que le "devolvió" a la infancia. A pesar de toparse varias veces con sus miembros, Conan no ha reunido suficiente información. La suerte parece estar de su lado cuando aparece Ai: ella fue la creadora del veneno APTX-4869 para la organización. Su nombre en clave: Cherry. Pero ha abandonado a los Hombres de Negro y quiere ayudar a Conan. Ella sabe dónde pueden encontrar un disquete con la fórmula del veneno y, con él en su poder, podría crear un antídoto.

Pero los Hombres de Negro se llevan antes el disquete y el sueño de volver a ser Shinichi se esfuma de nuevo. De todas formas, Conan no piensa tirar la toalla. Está convencido de que cada pequeña pista le lleva por el buen camino. Como cuando ve un Porsche negro, sospecha que podría pertenecer a Gin y acierta, aunque seguirle no sirve de nada. O cuando observa a una mujer vestida de negro que podría pertenecer a la organización. Conan no puede pasar por alto ningún detalle si quiere solucionar su caso más difícil y acabar con los Hombres de Negro. Así pues, no cabe duda que el asunto relacionado con esta banda criminal es el más complicado al que se ha enfrentado el joven detective. ¿Logrará algún día enviarles a prisión y volver a ser Shinichi?



PORSCHE Menudo coche conduce Gin.

SHINICHI Conan desea volver a ser Shinichi.

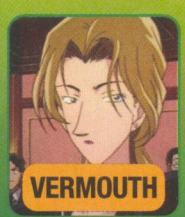
EQUIVOCACIÓN A simple vista, se parecían a Gin y Vodka.

ERRORES

A veces, Conan cree que los Hombres de Negro están detrás del caso que investiga, pero casi siempre se lleva una decepción.

LOS INTEGRANTES

Los Hombres de Negro son una organización muy extendida y perfectamente estructurada. A lo largo de la serie van apareciendo más miembros, tanto hombres como mujeres, a los que es imposible atrapar. Por eso, no se sabe qué planes tiene la organización exactamente.



© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

Los principales Pokémon de Brock

Tras presentarte algunos de los Pokémon más importantes de Ash, ahora es el turno de los preferidos de Brock. Y es que en todo este tiempo, el entrenador de ojos cerrados también ha atrapado a un montón de criaturas.

Crobat

Para que Golbat se convierta en Crobat, necesita muchos cuidados. Aún después de evolucionar, su sitio está junto a Brock.
Número: #169
Clase: volador / veneno
Altura: 1,8 m
Peso: 75 kg

Zubat

Brock capturó a Zubat poco después de haber entablado amistad con Ash
Número: #041
Clase: veneno / volador
Altura: 0,8 m
Peso: 7,5 kg

Golbat

Al encontrarse en su hábitat natural, un castillo, el Zubat de Brock evoluciona a un Golbat.
Número: #042
Clase: veneno / volador
Altura: 1,6 m
Peso: 55 kg

Vulpix

Vulpix fue un regalo que le hizo la entrenadora Suzy. Más adelante querrá que se lo devuelva.
Número: #037
Clase: fuego
Altura: 0,6 m
Peso: 9,9 kg

Lotad

Al principio, Lotad no sabe hacer casi nada. Pero Brock nunca abandona a un Pokémon, así que le entrena con mucho esmero.
Número: 270
Clase: agua / planta
Altura: 0,5 m
Peso: 2,6 kg

Mudkip

Brock consigue a este adorable Pokémon en la sexta temporada.
Número: #258
Clase: agua
Altura: 0,4 m
Peso: 7,6 kg

Lombre

El cariño que Brock le da a Lotad tiene su efecto, de forma que evoluciona a un Lombre.
Número: #271
Clase: agua / planta
Altura: 1,2 m
Peso: 32,5 kg

Geodude

Cuando Ash conoce a Brock y le reta en la ciudad Marmoria, éste elige a Geodude para luchar.
Número: #074
Clase: roca / tierra
Altura: 0,4 m
Peso: 20 kg

Onix

Junto a Geodude, Brock tiene este monstruoso Pokémon desde que le conocemos.
Número: #095
Clase: roca / tierra
Altura: 8,8 m
Peso: 210 kg

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

TELECINCO

Okita El destripador

Sin apenas tiempo para estrechar su nueva amistad con J., los hermanos Seiba se las tienen que ver con un nuevo enemigo. Un mini 4x4 está haciendo estragos entre los chavales del barrio, pues se tira encima de sus máquinas y las destroza con unas afiladas cuchillas. ¿Quién es el amo de este saber tan salvaje?

Jack, el destripador

ENEMIGO El nuevo rival de los chicos.

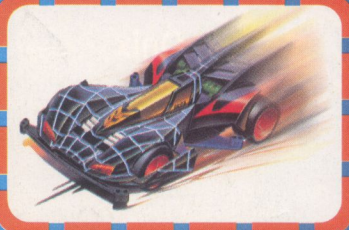
Let's y Go han asistido a la Copa Suzuki, como siempre narrada por Fighter, y han visto como el tramposo de Kurosawa vencía. Tras su estancia en Estados Unidos, país en el que no hay reglas, ha remodelado su máquina y la ha hecho mucho más potente. La ha rebautizado como Black Saber ComeBack. Los hermanos Seiba no están de acuerdo con las carreras que lo permiten todo. El tema se les olvida cuando llegan a la tienda del señor Sagami y se enteran de que ha aparecido una peligrosa máquina por el barrio. Apodada "Jack, el destripador", ataca a los minicoches que encuentra a su paso y los destroza. Go y Toukichi están seguros de que es cosa del tramposo de Kurosawa, pero Let's no lo tiene tan claro. Le siguen para conseguir pruebas y entonces "Jack" aparece, dejando maltrechos varios minicoches. Como Kurosawa anda cerca del lugar, Go y Toukichi le acusan de ser el culpable, pero aparecen sus compañeros para defenderle. Resulta que a ellos también les atacó esa máquina mientras Kurosawa estaba fuera, y ahora buscan venganza. Ya que se han encontrado, Kurosawa reta a los Seiba a una carrera, en la que también participa Toukichi. Mientras, el amo de "Jack, el destripador" les observa atentamente.

Un chico de Ohgami

La carrera se produce en un desguace, que permite correr en un circuito de 500 metros. Kurosawa muestra las nuevas habilidades de su Black Saber ComeBack. A pesar de su mayor velocidad y de coger mejor las curvas, sigue confiando en sus marrullerías. Lleva incorporada una sierra de acero con la que echa de la carrera a Rugido. También golpea a Sonic V, dejándole detrás. Y cuando está a punto de alcanzar al Magnum V... ¡aparece "Jack" como un rayo, apartándoles del circuito! Las cuatro máquinas intentan seguirle, pero no pueden con él. Al fin saben quién controla la máquina. Se llama Kay Okita y el nombre real de su mini 4x4 es Pico de Araña. Se despide advirtiéndoles que se verán muy pronto. Tristes y enfadados porque sus máquinas han sido dañadas, unas más que otras, van a ver al profesor Tsuchiya para que se las arregle. Allí descubren que Kay es uno de los chicos al cuidado del profesor Ohgami. J. conoce bien esa máquina y sabe que Kay es un chico cruel que disfruta haciendo añicos los sabers de los demás. Además, es un chico muy independiente que va a la suya, así que lo más seguro es que no estuviera siguiendo órdenes del profesor. Los Seiba deben pararle los pies. ¿Cómo? Demostrando que ellos pueden vencerle.

REBELDE No hace caso de Ohgami, su jefe.

Pico de Araña



Esta mortífera máquina, desarrollada por el doctor Ohgami, está dirigida por Kay Okita, un chico de la edad de Let's y Go que opina que hay que acabar con los mini 4x4 que no son veloces ni fuertes. Tiene una carrocería de aluminio que le permite soportar los golpes y lleva filos cortantes con los que destrozar las máquinas de sus rivales con sólo tocarlas. Para evitar dañarse al coger a Pico de Araña, Kai lleva una impresionante garra de acero en la mano. Hasta ahí llega el poder de un saber que promete cambiar el campeonato de los minicoches en Japón.

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro.

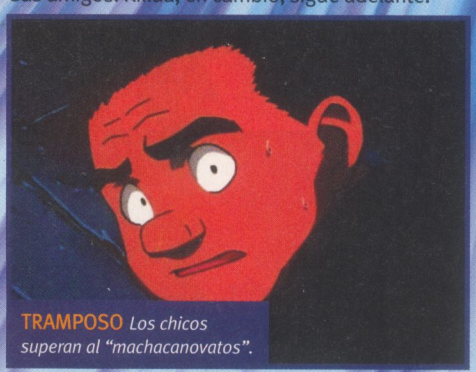
laSexta

Segundo examen Hisoka, el aspirante asesino

La trampa de Tompa ha estado a punto de dejar a los chicos fuera de combate, pero en el último momento han logrado pasar la prueba. Entonces comienza una nueva aventura: deberán llegar hasta el lugar del segundo examen cruzando unas vastas tierras pantanosas plagadas de bestias salvajes y monstruosas.

Problemas en Numele

Los pantanos de Numele son un lugar peligroso y temible. Tan llenos de vegetación como de criaturas feroces, los aspirantes a cazador deben llegar al escenario de la siguiente prueba. Pero llegar hasta allí ya es una prueba por sí misma. La mejor prueba es lo que sucede nada más llegar: aparece un hombre diciendo que es el verdadero examinador. Según cuenta, el que le suplanta es una bestia que quiere llevarles al corazón del lugar, donde no podrán escapar y acabarán siendo devorados. Hisoka ataca con sus cartas de póker a los dos, pero mientras el examinador logra pararla, el otro tipo no. Entonces se transforma en la criatura que realmente es. Tras esta muestra del peligro que entrañan esos parajes, comienza la prueba. La niebla reina en el lugar, y los aspirantes van cayendo víctimas de las bestias. Leorio y Kurapica quedan rezagados y son atacados por Hisoka, que se autoproclama examinador y juez. Gon, que no las tiene todas consigo, da media vuelta en busca de sus amigos. Killua, en cambio, sigue adelante.



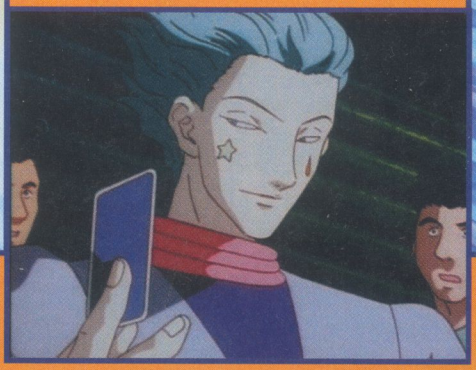
TRAMPOSO *Los chicos superan al "machacanovatos".*

PELIGROSO *Numele está lleno de bestias feroces.*

Sorpresa para los chicos

Hisoka acaba con todos los que habían quedado atrás. Únicamente Leorio, Kurapica y otro chico evitan su ataque. La única manera de salvarse es dispersarse, pero Leorio vuelve hacia Hisoka y se enfrenta cara a cara. Es derrotado casi de inmediato. Por suerte, Gon llega justo a tiempo de golpear a "el Mago" con su caña de pescar y salvar a su amigo. Kurapica también ha regresado en ayuda de Leorio. Entonces Hisoka les dice que están aprobados. ¿Qué sucede? Se lleva a cuestas a Leorio y les pide que le sigan. Mientras, los demás aspirantes han llegado al parque del bosque Bisca. Allí les espera Killua para continuar con el segundo examen. Por fin llegan Gon y Kurapica; gracias al perfume de Leorio, han podido seguir su rastro hasta alcanzar la meta. Aunque al principio se asustan, Leorio y Hisoka están también allí. Quedan 148 aspirantes, pero tras el siguiente, comenzarán a caer como moscas. Llegan las pruebas más peligrosas. Y la duda que queda es saber a qué se debe la actitud de Hisoka.

Hisoka "el Mago"



El aspirante con el número 44 tiene tras de sí una historia espeluznante. Se presentó a las pruebas el año anterior y aprobó, pero le descalificaron por dejar inconsciente a un examinador y malheridos a más de una veintena de aspirantes. Este tipo con apariencia de payaso, pero habilidades de mago, es poderoso. Nadie se le acerca porque nunca se sabe qué puede hacer. De hecho, antes de comenzar el primer examen deja herido a otro aspirante.

MISTERIOSO
¿Qué pasa por su mente?

© Yoshihiro Togashi/Fuji TV

Caballeros del Zodíaco
El poder en tus manos

Bandai vuelve a traernos la línea de figuras basada en la serie clásica de Masami Kurumada. Si lo tuyo son las batallitas o el coleccionismo, no puedes perderte este artículo.

La leyenda de los Caballeros del Zodíaco que ayudan a la diosa Atenea a conservar la paz y la justicia en la Tierra ahora también puede desarrollarse en tu casa con la redistribución de los muñecos de la serie creada por Masami Kurumada. En concreto vuelven a estar disponibles las figuras de Pegaso, Cisne, Dragón, Andrómeda y Fénix, así como la de los 12 Signos del Zodíaco característicos de la serie. De esta forma, se intenta que tanto los fans de la serie de toda la vida (que hoy en día ya deben rondar la veintena, como mínimo) y los nuevos aficionados que se van captando con las recientes reposiciones de la serie en diferentes canales tengan la oportunidad de disfrutar en casa de los magníficos diseños de Kurumada en forma de estos bonitos muñecos, cuyo precio ronda los 20 euros.

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Dos versiones: Vintage y DX

Los muñecos de *Los Caballeros del Zodiaco* vienen en dos versiones: la normal, denominada "Vintage", o la de coleccionista, que se incluye dentro del sello "DX" y que se caracteriza por un mejor acabado de la figura. Vaya, que la primera es para jugar y la segunda para ponerla en una vitrina y que no la toquen los amigos...

CONCURSO

Tenemos diez muñecos de los **Caballeros del Zodíaco**, cortesía de Bandai, para sortear entre aquellos de vosotros que acertéis la siguien te pregunta:

¿Cómo se llama el creador de los Caballeros del Zodíaco?

DETECTIVE
CONAN
MEGA HIRO
Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan – YTV – TMS

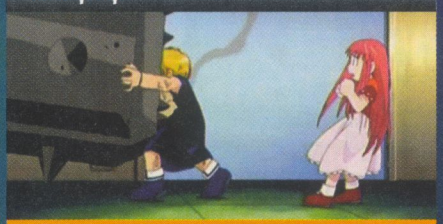
MEGA HIRO
HUNTER × HUNTER
ハンター
ハンター
© Yoshihiro Togashi/Fuji TV

MAGNUM
VANGUARD
WHEEL DRIVE SERIES
四驱兄弟
Let's & Go!!
MEGA HIRO
© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

MEGA HIRO
DRAGON BALL
ドラゴンボール

1ª TEMPORADA, PARTE 2: EPISODIOS 14-26

14. La marimacho y la estrella del pop



Suzy y Kiyomaro van a un concierto de la cantante Megumi. Zatch les sigue y, cuando intenta colarse, ve a una chica mamodo que dice conocerle. Es Tia. Pero, aunque eran buenos amigos en su mundo, ahora no se fía. Otro amigo, Mars, ya la ha traicionado y se dedica a perseguirla. Mientras duda qué hacer, aparece Mars y amenaza con atacar a los humanos. Tia decide sacrificarse por el bien de Megumi, pero Zatch no está dispuesto a consentir que el malvado se salga con la suya. Entonces Tia va en busca de su compañera y entran en batalla.

15. Un nuevo compromiso entre Tia y Zatch

Tia recordaba a Zatch como un debilucho, pero ahora está cambiado. Sigue siendo bueno, pero también es fuerte. Puede que se deba a Kiyomaro, que ha ido a ayudar la. Después de una fiera lucha, los poderes defensivos de ellas y los potentes ataques de ellos logran acabar con Mars, que ve cómo su libro arde y desaparece. Tia le pregunta a Zatch por qué la ha ayudado, si al final tendrán que luchar. Zatch le contesta que sólo quiere que el rey mamodo sea alguien bueno, y ella lo es. Tia ve que puede confiar en su viejo amigo.

16. El invulnerable Robnos

Al llegar a casa, Kiyomaro ve una escultura con la forma de Suzy y una nota que les cita a Zatch y a él. Allí se encuentran con Robnos y su compañero Ruku. Robnos tiene el poder del hielo, así que está en ventaja en ese almacén congelador. Aunque Zatch le da de pleno, no parece estar afectado. Pero Kiyomaro descubre la trampa: hay dos mamodos iguales. La única forma de vencer es destruir el casco que le permite desdoblarse. Finalmente lo logran, pero justo antes de desaparecer, el mamodo les dice que ha visto en Inglaterra a alguien igual que Zatch.

17. La excursión al cámping de Kiyomaro

Llegan las vacaciones de verano y Kiyomaro debe cumplir todas las promesas que ha ido haciendo a sus amigos durante esos meses. Zatch, Suzy, Yamanaka, Kaneyama y todos los demás exigen que cumpla lo prometido. ¡Y antes de la acampada de clase en Yokohama! Allí debe cocinar curry para todos. Esa noche se da cuenta de que tiene buenos amigos y se lo pasa bien. Su vida ha cambiado gracias a Zatch. El mamodo ha ido hasta allí a lomos de un extraño caballo enano.

18. La llamada de Londres

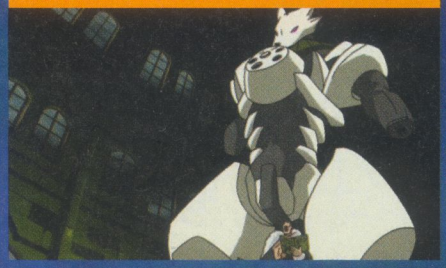
Hace un año que Kiyomaro no ve a su padre. Así que, aprovechando que tiene muchas preguntas que hacerle sobre Zatch y que siente curiosidad por las últimas palabras de Robnos, el mamodo y él viajan a Inglaterra. Una vez en Londres, no paran de encontrarse con conocidos. Al final se pasan la mañana buscando a Folgore, que ha desaparecido. Tras seguir su pista por toda la ciudad, le acaban encontrando en un hospital, haciendo regalos a unos niños que son sus fans. Folgore es un buen tipo.

19. El castillo de Haubet

Después de separarse de sus amigos, Zatch y Kiyomaro deben atrapar a un ladronzuelo que se lleva sus maletas. Logran atraparle y le ayudan con una herida que tiene en el brazo. Los tres van a la universidad donde da clases el señor Takamine, pero ven que su despacho está todo revuelto. Ven una flor poco común y el chico les explica que sólo crecen en el jardín del castillo de Haubet, donde habita un monstruo a las órdenes de un tirano. Sus padres están allí encerrados. Zatch y Kiyomaro deciden entrar.

20. Las flores del mal

Baltro es el mamodo gigantesco de un amo humano al que le gusta destrozar familias y sembrar miseria. Durante la batalla, Kiyomaro descubre que su padre está encerrado por encargo, pero que ellos no han estado en su despacho. Alguien buscaba algo allí. Zatch le da el golpe de gracia a Baltro y entonces descubre al verdadero mamodo, que usa las flores para controlar personas y objetos. El castillo comienza a derrumbarse y los chicos liberan a todos los encerrados. Baltro y su amo consiguen huir, pero entonces aparece el mamodo que se parece a Zatch y quema su libro. Él había encargado el secuestro del padre de Kiyomaro.



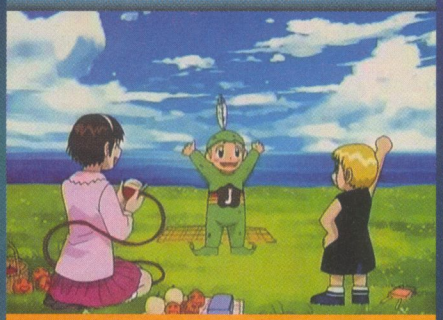
Recortar por la línea de puntos

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

21. El otro Zatch

Kiyomaro le pide a su padre que le cuente cómo encontró a Zatch. Al día siguiente, Zatch y él van a ver la zona. En un pueblo cercano, la gente se asusta al ver al mamodo. Zatch acaba perdiéndose en el bosque y llega al lugar en que hubo una explosión 6 meses atrás. Se echa a temblar: recuerda que vivía allí hasta que llegó el mamodo que se le parecía, le venció y, en vez de devolverle a su mundo, le borró la memoria.

22. El mamodo bailarín



Zatch, Kiyomaro y Suzy conocen a Yopopo, un alegre mamodo que siempre canta y baila. Dijem, su ama, dice odiarle porque atrae a los mamodos. Uno llamado Kuropu ha atacado a su familia. Y ahora vuelve para derrotar a Yopopo, que se enfrenta a él para proteger a Dijem. Aunque recibe una paliza, no se rinde. Zatch le ayuda con el cuarto conjuro, pero es tarde: su libro está ardiendo. Dijem entonces le dice que le quiere y Yopopo le contesta que son amigos.

23. Adelante, Ponygon

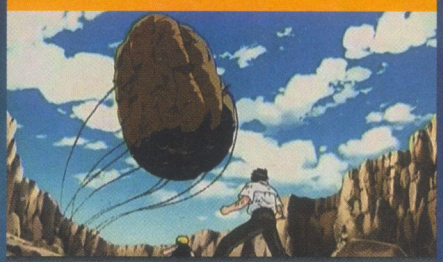
Antes de volver a Japón, el profesor Takamine le enseña a su hijo una losa milenaria en la que aparece algo parecido a un mamodo y una inscripción como la del libro de conjuros. Ya en Japón, se encuentran con el caballo, que lleva un libro de conjuros atado al lomo: ¡es un mamodo! Los amigos de Kiyomaro van a su casa a saludarle y Ponygon se hace el simpático para ver si alguno quiere ser su vínculo humano. Pero no es tan fácil encontrar al elegido. Lo único que sabe es que no quiere ni ver a Kiyomaro, porque él ya no puede ser su amo. Hasta que no tenga un amo, vivirá en casa de Kiyomaro y Zatch.

24. Apolo, el viajero libre (1ª parte)

Vuelta a la vida normal. Suzy está cada vez más enamorada de Kiyomaro. Mientras está en su mundo de fantasía, casi la atropella un camión. Suerte que un chico llamado Apolo la salva con ayuda de su mamodo. Más tarde, Kiyomaro le conoce, pero Apolo dice ser sólo un viajero libre que vive con su mamodo disfrutando de la vida. Aunque no quiere luchar, pugna con Zatch para comprobar si está preparado para ser el rey.

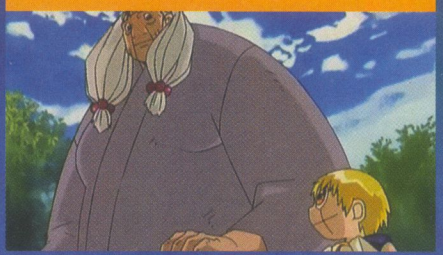
25. Apolo, el viajero libre (2ª parte)

El poder de Apolo es que puede prever los movimientos del enemigo. Eso equilibra el poco poder de su mamodo, Rops. La batalla es dura y Zatch le pide a Kiyomaro que se esfuerce, porque tiene que cumplir la promesa que le hizo a Koruru: ser el próximo rey mamodo. Entonces Kiyomaro reacciona y remonta. Les tienen dominados, pero aún no está cerca la victoria. Finalmente, para acabar con las fuerzas de sus contrincantes, usan el cuarto conjuro: aparece un tremendo dragón del trueno. Pero todos quedan agotados. Lo dejan en empate y prometen volver a luchar más adelante. Apolo y Rops continúan su viaje errante.



26. Un día con Zatch

De camino a clase, Kiyomaro se pregunta qué hace Zatch durante la mañana, mientras él está en clase, los días que no le acompaña al instituto. La verdad es que Zatch se dedica a jugar con su Vulcan 300 y también con los niños de la guardería del barrio. También huye de Naomi y su coche de pedales. A veces se acerca al jardín botánico a ver a su amiga directora. Y otras, vive tremendas aventuras, como encontrarse con una anciana gigantesca que va a ver si la novia de su hijo es una buena chica, y darle su anillo de boda. ¡Los días de Zatch son estupendos!



DATOS

Tipos de mamodos

Llegados a este punto de la serie, han sido muchos los mamodos que ya han hecho acto de presencia. La mayoría han sido derrotados en combate y, destruidos sus respectivos libros de conjuros, han vuelto a su mundo. Otros aún resisten, bien porque procuran no entrar en batallas, bien porque tienen suficiente poder como para vencer a sus rivales.

Hay un detalle que, salvando las distancias, recuerda a series como *Pokémon*: hay diferentes tipos de mamodos. Zatch, Tia o Danny Boy, por ejemplo, son mamodos que se parecen mucho a los niños humanos. Otros como Kanchome o Rops tienen algún aspecto animal, mientras que Ponygon o Nya lo son directamente. Sugino o Pokkeiro, por su parte, son de tipo planta, por decirlo así. Y claro, no podemos olvidar a los que son monstruos, como Gofure o Koruru, a pesar de tener una apariencia adorable cuando no están combatiendo. Otros tienen una permanente pinta de monstruos, como Bago o Kikuropu.

Pero sin duda los más peligrosos son los de tipo demoníaco, donde destacan Zofi, Eshros y, claro, el maléfico Zeno. Unos son muy poderosos y otros no tanto, pero todos tienen una maldad que les hace manipular a los humanos con los que se vinculan. Una excepción es Brago, que es fiel a Sherry, aunque se muestra duro con ella.

Oliver y Benji
CAMPEONES hacia el Mundial

CARTOON NETWORK

El arma definitiva de la selección japonesa: La pareja de oro

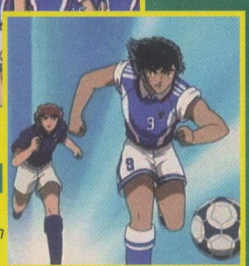
Un equipo de fútbol debe estar formado por buenos jugadores. La selección japonesa no sólo los tiene, sino que además cuenta en sus filas con un jugador llamado a ser el próximo rey del fútbol. Hablamos, claro está, de Oliver Aton.

Oliver se vuelve loco de alegría cuando es seleccionado para participar en el mundial sub-16. Le hace mucha ilusión poder viajar a Francia y enfrentarse a los mejores jugadores juveniles extranjeros. Por eso, la decepción es mayúscula cuando su lesión en el hombro le impide viajar con los demás para los partidos de preparación del campeonato. Por suerte, aún sin su capitán, la selección japonesa tiene grandes jugadores. El tiro del tigre de Mark Lenders sigue siendo una baza importante.

CAPITÁN Oliver lleva el brazalete de capitán.

Y si la situación se complica, entonces puede entrar Julian Ross al terreno de juego. Aunque el seleccionador se lo ha llevado para que sea su ayudante, Julian tiene la misma edad que el resto de jugadores. Sólo su enfermedad del corazón le impide poder jugar más que esos pocos minutos. Como es un estupendo futbolista, siempre que sale al campo da ánimos y fuerza al equipo, que se ve capaz de superar las adversidades.

EQUIPO Sólo unidos pueden vencer.



TIRO DEL TIGRE Las piernas de Hyuga tienen mucha potencia.

Pero situémonos: la principal arma de ataque de Japón es su "pareja de oro". Nada más llegar a París, el entrenador aprovecha para buscar a Tom Baker, que vive allí desde hace algún tiempo con su padre. Aunque al principio no lo tiene claro, porque lleva tres años sin jugar con sus viejos compañeros, el encuentro con Oliver le hace cambiar de opinión. Y se incorpora a la concentración japonesa. Todos coinciden en que es increíble cómo se compenetran Oliver y Tom en el terreno de juego. Parece como si nunca hubieran dejado de jugar juntos. Con su "tiro doble" pueden vencer a cualquier contrincante. Con esa idea, inician el camino hacia el cetro mundial.

RESERVA Julian sólo puede jugar durante unos minutos.

DECIDIDO Oliver no piensa perder ante nadie.

PAREJA DE ORO Tom y Oliver congenian perfectamente.

Super Kickers 2006 © Yoichi Takahashi/Shueisha, Avex, TV Tokyo. All rights reserved.

Volumen 1

La serie de aventuras que está pegando fuerte en La Sexta llega a las tiendas y grandes almacenes en formato DVD. Es una de las novedades que Selecta Visión lanza en el Salón del Manga de Barcelona. Si no puedes seguir las vivencias de Gon, Kurapica, Leorio y Killua en su periplo para convertirse en cazadores, ya sabes qué hacer, ¡a por los DVD!

El hijo del cazador

Pocas veces se ha visto a un crío que sea amigo de las bestias más feroces. Pero ése es el caso de Gon Freecs, que a sus 10 años no tiene miedo de adentrarse en la espesura de los bosques. Aunque allí viven terribles criaturas, nunca le hacen nada. Así pues, se dedica a pescar tranquilamente. Por mucho que su tía Mito le prohíba ir, Gon visita cada día la zona. Pero una de esas tardes en las que va a divertirse al bosque, conoce a Kaito. Él es un cazador, un tipo que viaja en busca de tesoros y grandes misterios, viviendo un montón de aventuras. Bueno, en realidad se encuentra ante su última prueba: hallar el paradero de su maestro. Y ese hombre es ni más ni menos que Jing Freecs, el padre de Gon. Su familia siempre le había dicho que estaba muerto, pero ahora se encuentra con que está vivo y es un cazador. Gon decide que, al cumplir 12 años, hará los exámenes para convertirse en cazador, como su padre.

Exámenes complicados

Sin embargo, las cosas son bastante más difíciles de lo que cabía esperar. En el camino hacia la isla de Dore, donde se celebran los exámenes, Gon conoce a Leorio, un tipo que también quiere ser cazador, según dice por el dinero y la fama. Y en el barco que les dejará en la isla se une a ellos Kurapica, un misterioso chico rubio.Sólo ellos tres superan la primera prueba. Ya en tierra firme, alcanzan el lugar donde se celebra el primer examen, que consiste en seguir a uno de los examinadores por un interminable túnel. A pesar de ser víctimas de Tompa, "el machacanovatos", logran superar lo. Y de paso, hacen un nuevo amigo, Killua. Sin embargo, el segundo examen será mucho más peligroso: deberán cruzar unas tierras plagadas de bestias... y vérselas con Hisoka, "el mago", otro participante. ¿Podrán superar este complicado examen?

***Hunter x Hunter*, volumen 1**
Episodios 1 al 8
200 minutos
2 DVD9 / NR-7
Audio: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 18 de octubre de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 19,95€

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

Tenemos cinco copias del primer DVD de *Hunter x Hunter*, cortesía de Selecta Visión, para regalarte. Si quieres llevarte uno de ellos, basta con que respondas la siguiente pregunta:

¿Qué tres personajes acompañan a Gon en sus aventuras?

© Yoshihiro Togashi/Fuji TV

Anime Collector Jonu Media

Si acabas de entrar en el mundo del anime y no sabes por dónde empezar, Jonu Media te presenta una espectacular recopilación en este Anime Collectors. Ni más ni menos que 20 discos con títulos de todo tipo y condición a un precio muy especial. ¡Para que empieces con buen pie en este apasionante universo animado!

Anime variado para el otaku exigente

En esta cuidada selección de los mejores títulos lanzados por Jonu Media en sus dos primeros años como editora de anime, destaca la variedad ante todo. Desde anime deportivo, como las películas de *Campeones (Oliver y Benji)*, hasta el misterio a bordo de una nave espacial en *¿Quién es el 11º pasajero?*, un título apasionante. Pasando por la acción que

nos muestran los poderosos protagonistas de *Yu Yu Hakusho* y las encantadoras policías galácticas de *Melty Lancer*. Y la comedia de enredo no falta, como en los especiales de Love Hina y los OVA de Escuela de brujas. También hay lugar para la fantasía, con la oscarizada película *El viaje de Chihiro* y *El último reino*. Y para llorar, nada como el dramático largometraje *La tumba de las luciérnagas*. Ciencia-ficción, aventuras, naves espaciales y robots gigantes; de todo hay en esta estupenda colección. Si aún no has visto mucho anime y quieres ponerte las pilas cuanto antes, no dudes en hacerte con este megapack. Y si ya eres todo un otaku, también, que a buen seguro te sorprenderá más de un título.

Tercer aniversario

Jonu Media irrumpió en 2002 en el mercado videográfico como una firme apuesta por el anime. En estos cuatros años, la editora ha acercado al público otaku una enorme cantidad de títulos, donde destaca la calidad y variedad. Clásicos como *Maison Ikkoku* o *Kimagure Orange Road*, series para chicas como *Fushigi Yuugi* o *Fruits Basket* y animes tan cañeros como *Yu Yu Hakusho* o *GetBackers* los puedes conseguir gracias a sus ediciones. Lo mejor es que la línea marcada en todo este tiempo se va a mantener, porque tienen preparadas muchas sorpresas para los próximos meses. ¡Y que sea así por muchos años!

Anime Collector Jonu Media
35 horas
20 DVD5 / Calificación moral según disco
Idiomas: español 2.0 y japonés 2.0 o inglés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Galería de imágenes, Ficha técnica, Ficha de personajes, Otros títulos.
Fecha de lanzamiento: 25 de octubre de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 49,95€

Contenidos

Disco 1: *Love Hina: Especial de Primavera* y *Love Hina: Especial de Navidad*
Disco 2: *Yu Yu Hakusho: Ghostfiles*
Disco 3: *Jin-Roh*
Disco 4: *Sakura, cazadora de cartas: la película*
Disco 5: *Sakura, cazadora de cartas: la carta sellada*
Disco 6: *¿Quién es el 11º pasajero?*
Disco 7: *El viaje de Chihiro*
Disco 8: *Melty Lancer*
Disco 9: *Escuela de brujas (OVA)*
Disco 10: *Babel II*
Disco 11: *Sol Bianca*
Disco 12: *La tumba de las luciérnagas*
Disco 13: *Angel Sanctuary*
Disco 14: *Saiyuki Réquiem: la película*
Disco 15: *WXIII Patlabor: the movie 3*
Disco 16: *La leyenda de los 10 guerreros de Tokio*
Disco 17: *Tokyo Vice*
Disco 18: *El último reino*
Disco 19: *Oliver y Benji: las películas (1 y 2)*
Disco 20: *Oliver y Benji: las películas (3 y 4)*

CAMPEONES Oliver y Benji VOLUMEN 1

Los aficionados a la serie futbolera más popular del anime están de enhorabuena. Si desde hace unos años está a la venta el manga, el año pasado apareció un coleccionable con la serie y éste ha vuelto a emitirse en abierto, ahora le toca el turno a la edición comercial en DVD. Selecta Visión presenta en el Salón del Manga el primer volumen, que aquí te detallamos.

El chico futbolero

Oliver Atom es un auténtico friki del fútbol. Desde pequeño, siempre anda pegándole patadas al balón. Y se le da bastante bien, pues posee

buena técnica, una habilidad innata y un potente disparo. Pero todavía es un crío y le queda mucho por pulir, si quiere llegar a ser un gran jugador del deporte rey. Por eso, nada más mudarse, lo primero que hace es apuntarse al equipo de fútbol de su nueva escuela. Está especialmente emocionado porque así podrá enfrentarse a Benji Price, portero y capitán de otra escuela del barrio. Por lo pronto, el primer enfrentamiento entre ellos se ha saldado con victoria para Oliver, que ha logrado marcarle un gol. Claro que parte del mérito lo tiene un hombre que estaba mirando el reto y que es el que centra a Oliver para que cabecee a la red. Resulta ser Roberto Sedinho, un famoso jugador brasileño que se ha retirado a causa de una lesión ocular. Roberto ve en Oliver la posibilidad de cumplir sus sueños a través de él. Por eso decide entrenar a los chavales para que ganen el campeonato de la ciudad.

Con Tom, a derrotar a Benji

Tras mucho entrenar, el desastroso Newppy tiene mejor pinta. Ya no son tan torpes, ni tienen miedo a controlar el balón; se atreven a tirar a puerta, a regatear a sus contrincantes o a avanzar con la pelota en los pies. La aparición de Oliver les ha animado y los conocimientos de Roberto han sido la puntilla. Confían en el milagro, en la posibilidad de vencer al San Francis, por mucho que el imbatible Benji esté en la portería. Llega el día del partido y sus rivales no pueden creer que aquellos inútiles que siempre eran goleados, ahora estén plantando cara al campeón. Aunque en la segunda parte logran avanzarse, el Newppy empata el partido poco antes del pitido final. Por desgracia, Bruce Harper, que ha animado al resto del equipo en todo momento, se lesiona y no puede continuar. No hay nadie en el banquillo, pero entonces aparece Tom Baker. El chico, que ya conoce a Oliver, juega muy bien y acaba de matricularse en la escuela. Así que entra al campo. Acaba de nacer la pareja de oro, formada por Oliver y Tom. ¿Lograrán derrotar al equipo de Benji?

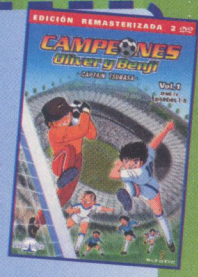
¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

¡Tenemos 5 copias del primer DVD de **Campeones** cortesía de Selecta Visión para quien responda la siguiente pregunta!

¿Quién ayuda a Oliver a derrotar a Benji?

Campeones, volumen 1
Episodios 1 al 9
225 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Guía de personajes, Notas de producción, Opening Español
Fecha de lanzamiento: 18 de octubre de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 19,95€



© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved.

CABALLEROS DEL ZODIACO: HADES

Llega la adaptación a consola de una de las sagas más espectaculares y famosas del legendario anime de Masami Kurumada... ¡Prepárate para hacer frente a Hades y sus Espectros!

Contra el infierno

La popular saga de Hades se abría de forma ominosa: 243 años después de que Hades y sus Espectros se enfrentaran a los Caballeros de Atena, este siniestro personaje, señor del Inframundo, vuelve a hacer acto de presencia, acompañado de sus fieles Espectros y dispuesto a vencer de una vez por todas a Atena. Éste es un resumen aproximado del punto en el que se sitúa la acción de Caballeros del Zodiaco: Hades, el nuevo videojuego basado en la creación de Masami Kurumada que se acaba de poner a la venta en nuestro país. El juego nos pone en la piel de Mu, Seiya y demás caballeros de Atenea en su intento de frenar a los Espectros de Hades. En ese sentido, Hades tiene un funcionamiento muy parecido a *Santuario*, entrega anterior basada en el universo de los Caballeros del Zodiaco: es un *beat'em up*, o juego de lucha, de punto de vista principal horizontal, aunque esto puede variar según los ataques y movimientos ejecutados por los combatientes. En ese sentido, hay que recordar que todos los personajes que aparecen en el videojuegos pueden ejecutar los ataques especiales que todos hemos podido ver en la serie de televisión. En total podrás elegir entre más de 40 personajes diferentes, extraídos de la saga de Hades.

La interactividad al poder

El juego pretende dar al jugador una gran libertad en cuanto a interactividad con su entorno: se pueden romper muchos elementos del escenario. Si a eso añadimos que el tamaño de los escenarios será mucho más grande que en *Santuario*, por ejemplo, lo que nos permitirá movernos, agacharnos y realizar otros movimientos más o menos complicados. Naturalmente, buena parte de los escenarios estarán inspirados también en los que aparecen en el manga y el anime. También hay previsto potenciar aún más la interactividad con los diferentes elementos del escenario, haciendo así de cada combate una experiencia totalmente nueva. Así que ya sabes, elige a tu Caballero favorito y prepárate para un combate "al estilo Kurumada"... ¡Con *Caballeros del Zodiaco: Hades*!

Santuario, el referente

Hades viene a ser la continuación de *Caballeros del Zodiaco: Santuario*, que se puso a la venta el verano de 2005 para PlayStation 2. En aquel juego, inspirado en los episodios de la Saga de Oro, podías controlar hasta 17 caballeros a lo largo de los 12 niveles de lucha diferentes (uno por cada símbolo zodiacal). La oferta ha aumentado considerablemente en *Hades*...

Caballeros del Zodíaco: Hades
Formato: PlayStation 2
Género: Lucha
Compañía: Bandai/Namco
PVPR: 49,95 €

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco
THE HADES

CABALLEROS DE ORO

He aquí un análisis de cada uno de los doce Caballeros de Oro, protagonistas del nuevo videojuego basado en Caballeros del Zodiaco... ¿Con cuál de todos ellos te identificas más?

SAGA
Santo de Oro de Géminis/Patriarca
Edad: 28 años - ***Altura/Peso:*** 1,88 m./87 Kg.
Fecha de nacimiento: 30/5
Grupo sanguíneo: AB
Lugar de nacimiento: Grecia
Lugar de entrenamiento: El Santuario, Grecia
Ataques principales: Galaxian explosion (Explosión galáctica) y Another dimension (Otra dimensión)
Sería poseido por el dios Ares lo que le llevaría a enloquecer y a engañar al resto de santos de oro para enfrentarlos contra Seiya y compañía y poder acabar así con la vida de Saori/Atenea.

DEATH MASK
Santo de Oro de Cáncer
Edad: 23 años - ***Altura/Peso:*** 1,84 m./82 Kg.
Fecha de nacimiento: 24/6 - ***Grupo sanguíneo:*** A
Lugar de nacimiento: Italia
Lugar de entrenamiento: Isla de Sicilia, Italia
Ataque: Sekishiki meikai ha (La Onda que traslada el alma al mundo de la muerte)
Probablemente el santo de oro más perverso. Llevó su combate contra Shiryu hasta las mismas puertas del infierno y pereció en el transcurso de éste debido a que su armadura se desentendió de él ya que no aprobaba sus macabros actos.

MU
Santo de Oro de Aries
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:***1,82 m./75 Kg.
Fecha de nacimiento: 27/2 - ***Grupo sanguíneo***: A
Lugar de nacimiento: Tibet
Lugar de entrenamiento: Jamir, Tibet
Ataques principales: Starlight extinction (Extinción de la luz estelar), Cristal Wall (Muro de Cristal) y Stardust revolution (Revolución de la luz estelar). El caballero de Aries era el santo de oro más pacífico y un de los que estuvo del lado de Atenea desde el principio. Su principal habilidad era la de reparar las armaduras dañadas en los combates. Mostrará todo su poder en la batalla contra Hades.

AIOLIA
Santo de Oro de Leo
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:*** 1,85 m./85 Kg.
Fecha de nacimiento: 16/8 - ***Grupo sanguíneo:*** o
Lugar de nacimiento: Grecia
Lugar de entrenamiento: El Santuario, Grecia
Ataques: Lightning plasma (Plasma relámpago) y Lightning bolt (Rayo relámpago).
El noble santo de Leo, fue manipulado por el Patriarca/Saga con su Puño Diabólico, quien le hizo creer que su hermano Aiolos murió siendo un traidor. Durante su enfrentamiento contra Seiya, éste le haría ver la verdad.

ALDEBARAN
Santo de Oro de Tauro
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:*** 2,10 m./130 Kg.
Fecha de nacimiento: 8/5 - ***Grupo sanguíneo:*** B
Lugar de nacimiento: Brasil - ***Lugar de entrenamiento:*** Brasil
Ataque: Great horne (Gran cuerno)
Defendía el segundo templo de la batalla del Santuario y al luchar contra Seiya perdió uno de los cuernos de su casco. Finalmente al ver el coraje de los Santos de Bronce, deja pasar a éstos ya que duda de las verdaderas intenciones del Patriarca. Su heróica muerte servirá para acabar con Niobe, uno de los 108 espectros en la batalla contra Hades.

SHAKA
Santo de Oro de Virgo
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:*** 1,82 m./68 Kg.
Fecha de nacimiento: 19/9 - ***Grupo sanguíneo:*** AB
Lugar de nacimiento: India
Lugar de entrenamiento: Cuenca del rio Ganjis, India
Ataques principales: Tenbu horin (Círculo de tesoros de la danza celestial) y Riku dorin ne (Círculo sin fin de renacimiento en los cinco infiernos)
Uno de los Santos más poderosos y probable reencarnación del dios Buda. Escoltaría a Atenea hasta el mismísimo infierno con la intención de acabar con Hades.

DOHKO
Santo de Oro de Libra
Edad: 261 años - ***Altura/Peso:*** 1,40 m./desconocido
Fecha de nacimiento: 20/10
Grupo sanguíneo: A
Lugar de nacimiento: China
Lugar de entrenamiento: Los cinco picos de Rozan, China
Ataque: Rozan hyaku ryu ha (Cien dragones de Rozan)
Este sabio anciano fue uno de los dos supervivientes de la batalla contra Hades que se produjo hace 243 años. Rejuvenecerá para poder enfundarse su armadura repleta de armas y hacer frente a Hades de nuevo.

MILO
Santo de Oro de Escorpio
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:*** 1,85 m./84 Kg.
Fecha de nacimiento: 8/11 - ***Grupo sanguíneo:*** B
Lugar de nacimiento: Grecia
Lugar de entrenamiento: Isla de Milos
Ataques especiales: Restriction (Restricción), Scarlet needle/Antares (Aguja escarlata/Antares, una estrella de la constelación de Escorpio).
Engañado por el Patriarca/Saga, estuvo a punto de acabar con la vida de Hyoga con su Aguijón Escarlata, pero tras conmoverse con el espíritu de lucha de éste le perdonó la vida y se puso del lado de los defensores de Atenea.

AIOLOS
Santo de Oro de Sagitario
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:*** 1,87 m./85 Kg.
Fecha de nacimiento: 30/11
Grupo sanguíneo: 0
Lugar de nacimiento: Grecia
Lugar de entrenamiento: El Santuario, Grecia
Ataque: Golden arrow (Flecha dorada) (solo en el anime)
Este santo sacrificó su vida para salvar a Saori/Atenea, cuando ésta era solo un bebé. Su legado inspiraría a la nueva generación de caballeros que defenderían a Atenea, y en especial a Seiya que acabaría heredando su armadura.

SHURA
Santo de Oro de Capricornio
Edad: 23 años - ***Altura/Peso:*** 1,86 m./83 Kg.
Fecha de nacimiento: 12/1 - ***Grupo sanguíneo:*** B
Lugar de nacimiento: España
Lugar de entrenamiento: Montañas de los Pirineos, España
Ataques: Excalibur, Jumping stone (Piedra saltante)
Considerado el Santo de Oro más fiel y devoto de Atenea, no se dará cuenta de que Saori es la reencarnación de la Diosa hasta el final de su combate contra Shiryu. Finalmente y consternado por la verdad sacrifica su vida para salvar la del Santo del Dragón. Y le concede a Shiryu todo el poder de su espada Excalibur.

CAMUS
Santo de Oro de Acuario
Edad: 20 años - ***Altura/Peso:*** 1,84/76 Kg.
Fecha de nacimiento: 7/2 - ***Grupo sanguíneo:*** A
Lugar de nacimiento: Francia - ***Lugar de entrenamiento:*** Siberia
Ataques: Diamond Dust (Polvo de Diamantes), Aurora Execution (Ejecución de la Aurora) y Freezing coffin (Ataúd congelador)
Maestro del maestro (en el manga lo era directamente) de Hyoga, santo del Cisne, y por lo tanto con unas habilidades muy similares a las de éste. Muere a manos de Hyoga, orgulloso de haber encontrado un digno sucesor para su armadura no sin antes otorgarle al Santo del Cisne su arma más terrible: La Ejecución de la Aurora.

APHRODITE
Santo de Oro de Piscis
Edad: 22 años - ***Altura/Peso:*** 1,83 m./72 Kg.
Fecha de nacimiento: 10/3 - ***Grupo sanguíneo:*** 0
Lugar de nacimiento: Suecia
Lugar de entrenamiento: Greenland, Suecia
Ataques principales: Royal Demon Rose (Rosa Real) (blanca),Piranhian rose (Rosa piraña) (negra) y Bloody rose (Rosa sangrienta) (rojas)
El más bello de los 88 caballeros de Atenea y defensor de la última casa de oro. Asesinó al maestro de Shun, Albiore, y Andrómeda consiguió vengarle usando su último poder, la tempestad nebular, no sin antes sufrir el último ataque del Santo de Piscis: Royal Demon Rose.

One Piece Grand Adventure

En busca de la tripulación ideal

Ponte en la piel del inigualable Monkey D. Luffy mientras busca una tripulación que le acompañe en sus viajes por los Siete Mares en busca de los más grandes tesoros perdidos.

Efectivamente, *One Piece: Grand Adventure*, juego del que puedes disponer desde este mismo mes de octubre, te pone en la piel del inefable Monkey D. Luffy cuando éste se enfrenta a una ardua tarea: reclutar una tripulación (pirata, se asume) antes de salir en busca de tesoros. Por lo tanto, lo primero que tendremos que hacer será viajar de puerto en puerto, enfrentándonos a los personajes más variopintos del mundo de *One Piece* (y habrá muchos...) y poniéndoles a prueba para determinar si son dignos de pertenecer a nuestro selecto grupo. Así pues, *Grand Adventure* podría parecer un juego de lucha con el trasfondo de una serie de anime, aunque la verdad es que oculta algún secretito más...

¡Piezas de a ocho!

Una vez reclutada la tripulación, se nos abren más opciones: así, además de utilizar a nuestros piratas en combate, también podremos manejar sus avances y mejoras, o incluso seleccionar a nuestro "contramaestre de confianza" como nueva opción de juego.

El modo de juego principal, el de Aventura, incluye numerosas misiones secundarias y la opción de participar en diversos tipos de combate (individuales o de grupos, que pueden llegar a ser bastante grandes), así como otras actividades "típicas" de la vida de un pirata: carreras, eventos deportivos y de tiro... Y por si todo eso fuera poco, el juego incluirá también una opción especial que permitirá a cada personaje lanzar ataques especiales extraídos directamente de la serie de animación, para delicia de los aficionados a las aventuras de Luffy, Zorro y compañía. Por último, en el apartado gráfico, como podéis ver por las fotos que acompañan estas líneas, el nivel del juego es más que aceptable, y presenta algunos efectos visuales en combate que no están nada mal.

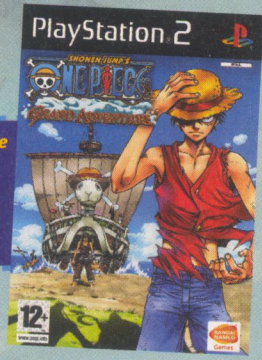
En resumen, que *One Piece: Grand Adventure* supone una buena oportunidad para sumergirte en el mundo de la serie de piratas más divertida del momento. Aunque no seas un entusiasta de los juegos de lucha, seguro que acabas enganchándote a sus desternillantes misiones secundarias... ¡Tú pruébalo!

Piratas huérfanos en Game Cube

One Piece: Grand Adventure aparecerá en nuestro país únicamente para PlayStation 2, pese a que originalmente el juego también existía para Gamecube. Los usuarios españoles de la consola tendrán que esperar a otra oportunidad para poder vivir las aventuras de Luffy y compañía en la consola de Nintendo. ¿Tal vez para la Wii?

© 2005 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation /Bandai

One Piece: Gran Adventure
Formato: PlayStation 2
Género: Lucha/aventura
Compañía: Bandai/Atari
PVPR: 29,90 €



MÁS SON GOKU MÁS LUCHA

¿No tuviste suficiente con el primer *Budokai Tenkaichi*? ¿Quieres seguir luchando con los personajes del mundo de *Dragonball*? Pues estás de enhorabuena, porque esta a punto de salir a la venta la continuación del juego.

Muchos son ya los videojuegos de lucha que se han ambientado en el universo creado por Akira Toriyama, de manera que cualquier nuevo título debe ofrecer un mínimo de novedades interesantes a los numerosos aficionados a la serie que están deseando como agua de

mayo volver a disfrutar con sus ya clásicos personajes y combates. Ésa es la intención que hay tras *Budokai Tenkaichi 2*. La cuestión es... ¿lo consigue?

Combate en pareja

Varias son las nuevas opciones incluidas en la secuela. Una de las más interesantes, ya usada en otros títulos de lucha, es la "Tag Battle", que nos permite elegir dos personajes e intercambiarlos en tiempo real en un combate, con la posibilidad, entre otras cosas, de lanzar ataques conjuntos de gran potencia.

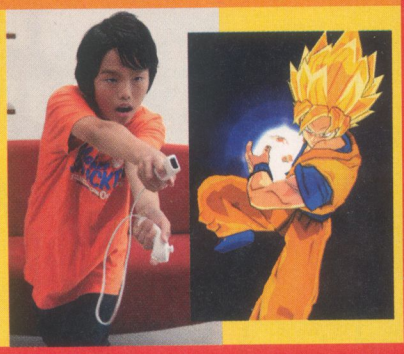
Otra importante novedad es el espectacular número de personajes diferentes a elegir a la

hora de combatir: hasta 62 personajes diferentes (algunos de ellos inéditos hasta ahora) y 100 transformaciones convierten a *Budokai Tenkaichi 2* en el juego más multitudinario de los publicados hasta ahora de la saga *Dragonball*. Transformaciones que, por cierto, podrán llevarse a cabo en pleno combate, volviéndolos aún más espectaculares. Basta añadir las numerosas opciones de juego existentes (hasta nueve: Duelo, Historia, Mundial...) y los 15 escenarios diferentes, totalmente "destruibles" a lo largo de los combates, para confirmar que sí, que *Tenkaichi 2* contiene suficientes novedades para picar la curiosidad tanto del fan de los juegos de lucha como del buen aficionado a Son Goku y compañía.

Dragonball Z Budokai Tenkaichi 2
Formato: PlayStation 2, Wii
Género: Lucha/aventura
Compañía: Bandai/Atari
PVPR: 59,90 €

¡Haz el Kamehameha!

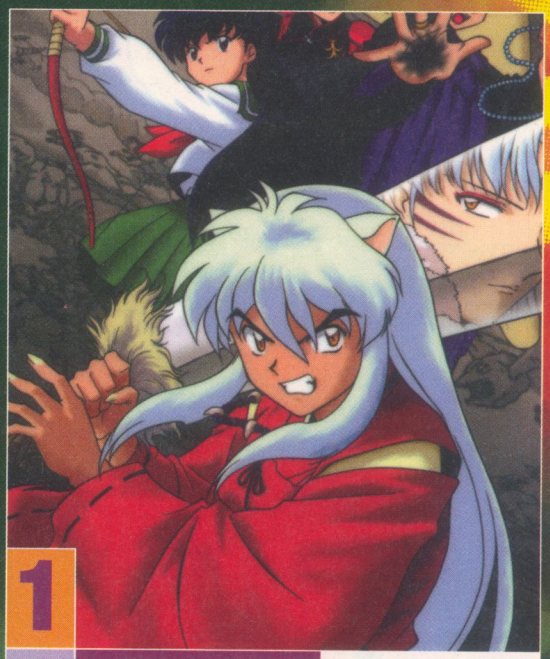
Además de PS2, la otra consola para la que aparecerá *Budokai Tenkaichi 2* será la Wii. Y prepárate, porque el juego pretende aprovechar las prestaciones del especial mando de la nueva consola de Nintendo para permitir al jugador imitar los movimientos de los personajes del juego al lanzar sus ataques, como el ya clásico Kamehameha de Goku. Eso sí, para la versión en Wii tendrás que esperar un poco más: el juego no tiene fecha confirmada y la consola no se pondrá a la venta hasta diciembre, así que ármate de paciencia...



© 2006 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION.
© 2006 Atari, Inc.

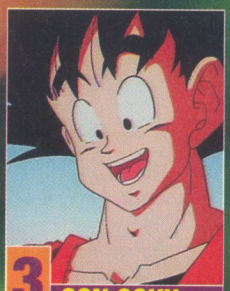
TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

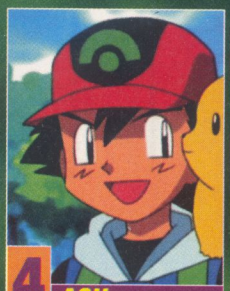


1 — 1 — **INUYASHA**
Inuyasha
Se mantiene intratable en primera posición.

2 LUFFY — 2
One Piece
Intenta abordar el liderato, pero no logra estirarse lo suficiente.



3 SON GOKU — 3
Bola de Dragón
Volver a la tele le da fuerza.



4 ASH — 4
Pokémon
Será un gran entrenador Pokémon.

5 — 8 — **ZORRO**
One Piece

6 — 5 — **KAGOME**
Inuyasha

7 — 6 — **OLIVER ATON**
Campeones

8 — 7 — **CONAN EDOGAWA**
Detective Conan

9 — 11 — **SEIYA**
Caballeros del Zodíaco

10 — 10 — **SESSHOMARU**
Inuyasha

11 — 16 — **SHINICHI KUDO**
Detective Conan

12 — 12 — **NAMI**
One piece

13 — 14 — **RAN MOURI**
Detective Conan

14 — 15 — **BENJI PRICE**
Campeones

15 — 13 — **JADEN YUKI**
Yu-Gi-Oh! GX

16 — 18 — **YUGI MUTO**
Yu-Gi-Oh

17 — 21 — **SANJI**
One Piece

18 — 17 — **ZATCH BELL**
Zatch Bell!

19 — 19 — **MARK LENDERS**
Campeones

20 — — — **SAKURA**
Sakura, cazadora de cartas

21 — 23 — **YOH ASAKURA**
Shaman King

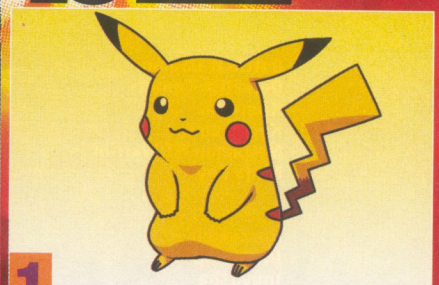
22 — 22 — **VEGETA**
Bola de dragón

23 — 25 — **KENSHIN**
El guerrero samurai

24 — 24 — **TYSON**
Beyblade

25 — 20 — **NARUTO**
Naruto

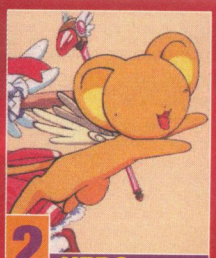
TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



1 PIKACHU

Pokémon

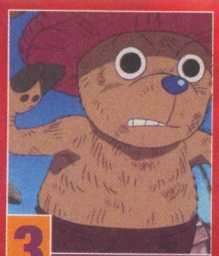
▶ 1 Ni Ash ni vosotros os cansáis de él.



2 KERO

Sakura, cazadora de cartas

▶ 2 ¿Quién no querría tener uno en casa?



3 CHOPPER

One Piece

▲ 4 El reno de nariz azul vuelve al podio.

4	▶ 4	SHIPPO	INUYASHA
5	▶ 5	NEVADO	SHIN CHAN
6	▲ 8	KIRARA	INUYASHA
7	▶ 7	SONIC	SONIC X
8	▼ 6	TOGEPI	POKÉMON
9	▲ 10	RENAMÓN	DIGIMÓN TAMERS
10	▼ 9	P-CHAN	RANMA 1/2

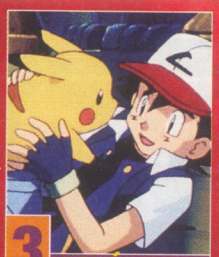
TOP 10 TV SERIES ANIME

1 INUYASHA

▶ 1 No hay quien supere las emocionantes aventuras de Inuyasha y sus amigos.

2 ONE PIECE

▶ 2 Los piratas más queridos siguen inamovibles.



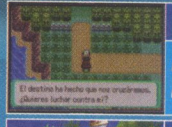
3 POKÉMON

▶ 3 El estreno de la nueva temporada da brío a esta troupe.

4	▶ 4	DETECTIVE CONAN	
5	▲ 8	BOLA DE DRAGÓN	
6	–	CAMPEONES	
7	▼ 5	SHIN CHAN	
8	▼ 6	BOLA DE DRAGÓN Z	
9	▼ 7	YU-GI-OH! GX	
10	–	SAILOR MOON	

TOP 10 VIDEOJUEGOS

1 ▶ 1 — DRAGON BALL Z — Budokai Tenkaichi — PS2



2 ▲ 3 — POKÉMON — Esmeralda — GBA

3 ▼ 2 — DRAGON QUEST — El periplo del Rey Maldito — PS2

4	▶ 4	SAINT SEIYA	El Santuario	PS2
5	▶ 5	YU-GI-OH!	Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament	GBA
6	▶ 6	DIGIMON	World 4	PS2
7	▲ 8	POKÉMON	Rubí & Zafiro	GBA
8	▲ 9	YU-GI-OH!	Double pack	GBA
9	▲ 10	DRAGON BALL Z	Supersonic Warriors 2	DS
10	–	DUEL MASTERS	Senpai Legends	PS2

¡GANA!

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡sean cuales sean!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de noviembre:

Panini - Votación Mega Hiro 7
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 11/06

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - **Campeones,** Lunes a viernes, 14:10
  - **Campeones hacia el mundial,** Lunes a viernes, 19:30
- **Antena 3**
  - **Shin chan,** Lunes a viernes, 8:00 / Fin de semana, 13:00
  - **Yu-Gi-Oh! GX,** Fin de semana, 8:00
  - **Sonic X,** Fin de semana, 8:30
- **Telecinco**
  - **Medabots,** Fin de semana, 7:20
  - **Let's & Go!!,** Fin de semana, 8:45
  - **Pokémon Advance Challenge,** Fin de semana, 9:15
- **Cuatro**
  - **Bola de dragón,** Lunes a viernes, 7:45
  - **Pretty Cure,** Lunes a viernes, 8:10
  - **Outlaw Star,** Lunes a jueves, 1:40
  - **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex,** Lunes a jueves, 2:45
- **La Sexta**
  - **Hunter x Hunter,** Fin de semana, 9:15
  - **Noir,** Fin de semana, 10:00
  - **Wolf's Rain,** Fin de semana, 10:45

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - Gon el cavernícola
  - L'abella Maia
  - La màgica Doremi
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Battle B-Daman
  - Beyblade
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Inspector Fabre
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Megaman
  - Mirmo
  - Transformers Energon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Mon Pe
  - One Piece
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sakura, cazadora de cartas
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Sakura, cartak Sakura
- **IB3**
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - L'abella Maia
  - Taro, l'alienígena
- **Localia**
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Megaman NT Warrior
  - Ninja Boy
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku
  - Megaman, el ciberguerrer
  - Neo Ranga
- **TVG**
  - Doraemon, o gato cósmico
  - Dragon Z
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O detective Conan

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

SHIN CHAN

Las travesuras del crío más gamberro de la televisión siguen triunfando en Antena 3. Shinnosuke Nohara, Shin chan para los amigos, trae de cabeza a todo el barrio con sus trastadas. Sus padres, compañeros y vecinos sufren todas las ocurrencias de este pequeño sinvergüenza, que sólo piensa en galletas de chocolate y chicas guapas. Claro que con su hermanita Himawari ha encontrado la horma de su zapato.

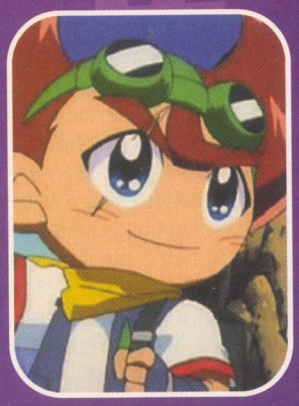
©Gainax/Yucie Committee

LA PRINCESITA YUCIE

Encantada o maldita, no se sabe bien, Yucie es una joven que no crece al ritmo de las demás chicas. A pesar de ser ya adolescente, tiene el cuerpo de una niña de 10 años. La solución puede estar en convertirse en la legendaria Princesa de Platino y usar el poder de la Diadema Eterna. Ahora que es aspirante oficial, deberá demostrar que su corazón es puro para ser la elegida... y vérselas con las demás aspirantes.

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Digimón
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Hamtaro
  - Los quintillizos
  - Medabots
  - Megaman NT Warrior
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon: Liga Añil
  - Pokémon 4
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo



© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002

YU-GI-OH! GX

Los duelos de monstruos son el mayor divertimento del alegre Jaden Yuki. Por eso entra en la Academia de Duelo para estudiar y llegar a ser el próximo "rey de los juegos". Claro que no es nada fácil, porque hay muchos otros duelistas con una gran habilidad en la lucha. Con sus amigos Syrus, Chumley, Bastion y la hermosa Alexis, Jaden combatirá con rivales cada vez mejores. ¿Logrará batir a Zane, el rey del campus?

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Burn Up! Scramble
  - Desert Punk
  - El misterioso Loki
  - Final Approach
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - Genshiken
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Handmaid May
  - Inuyasha
  - Last Exile
  - Love Hina
  - Noir
  - Peacemaker Kurogane
  - Ragnarok
  - Rurouni Kenshin
  - Samurai Champloo
  - Tenjou Tenge
  - Texhnolyze
  - W-Wish
  - Wolf's Rain
  - X-1999
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - El misterioso Loki

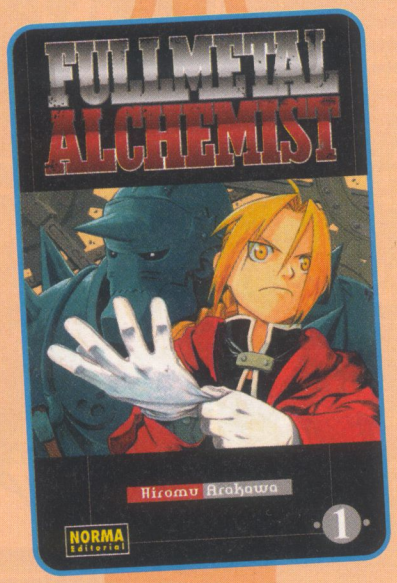
© 2001 Tsukimura Ryoei - Bee Train - Victor Entertainment

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

INUYASHA

Las nuevas aventuras de Inuyasha y Kagome son cada vez más peligrosas. No sólo deben enfrentarse a Sesshomaru o Naraku, sino que aparecen en escena nuevos personajes. Pero ellos, junto a los amigos que han hecho a lo largo de tan largo viaje, se enfrentarán a lo que haga falta para recuperar los fragmentos de la Esfera de los cuatro espíritus. El desenlace de esta fantástica historia a caballo entre dos tiempos se acerca.

Los mangas imprescindibles de este Salón



FULLMETAL ALCHEMIST

Existe gente con habilidades especiales para manipular objetos y transformarlos en otros distintos. Se les llama alquimistas y están sujetos a unas determinadas reglas a la hora de utilizar su poder: para llevar a cabo una transmutación, han de pagar con algo de valor equivalente. Al morir la madre de unos jóvenes llamados Edward y Alphonse, éstos intentan revivirla, a cambio de lo cual Edward pierde una pierna y Alphonse su cuerpo. Todo sale mal y, en el último momento, Edward sacrifica también un brazo para atrapar el alma de Alphonse en una armadura. Los años pasan y los dos hermanos viven como buenamente pueden. Cuando Edward es nombrado "Full Metal Alchemist", se interesa por la piedra filosofal, un objeto sagrado con el que podrían volver a vivir como antes. Por ese motivo, los dos hermanos parten en su busca, sin saber que tras ese preciado objeto se encuentran otras personas y no siempre con buenas intenciones.

Hiroshi Arakawa / Serie abierta / 176-192 págs / 7€ [NORMA Editorial]

DETECTIVE CONAN ESPECIAL

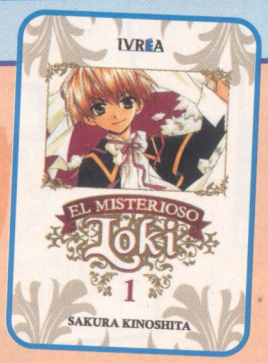
Desde que Shinichi Kudo se transformó en el pequeño Conan Edogawa, ha ayudado a la policía y al detective Mouri en múltiples casos y misterios. ¡Pero no todos los casos han sido recogidos por su autor, Gosho Aoyama! En esta colección especial, los principales ayudantes del mangaka recrean todos aquellos casos que Conan, Ran, Kogoro, la comisaría central de la policía de Tokio y los Detectives Júnior han protagonizado, y que sólo se han podido ver en el anime. Además de nuevos y apasionantes misterios, la relación entre Conan y las chicas que tiene a su alrededor sigue estrechándose, poniendo en más de un aprieto al sagaz detective. ¡Lidiar con las chicas es más difícil que atrapar a los criminales!

Varios autores / Serie abierta / 176-192 págs / 6,95€ [PLANETA]

KERORO

¡La Tierra está en peligro! Una avanzadilla alienígena se dirige hacia el planeta con el fin de invadirlo y dominarlo. La raza humana está en peligro ante este ejército de... ¿ranas extraterrestres? Por suerte, el sargento Keroro es "apresado" por Fuyuki y Natsumi, dos hermanos que le tienen como mascota. Entonces las naves se baten en retirada y regresan al sistema de nebulosas Gamma. Sin embargo, cuatro compañeros de ejército deciden quedarse en la zona e investigar. Aunque le tratan a cuerpo de rey y hace lo que le da la gana, el maquiavélico y a la vez despistado Keroro no olvida el motivo por el que está ahí e idea locos planes para hacerse con el control del planeta.

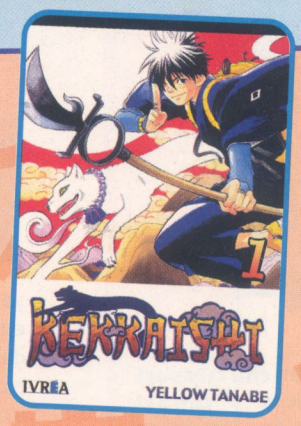
Mine Yoshizaki / Serie abierta / 176-192 págs / 7€ [NORMA Editorial]



EL MISTERIOSO LOKI

Algo impensable ha sucedido en el mundo de los dioses. Odín, que reina por encima de todos los demás, se ha cansado de la actitud de Loki, el dios del engaño. Sus constantes faltas le llevan a desterrarlo y enviarlo a la Tierra. Allí deberá vivir con apariencia de niño y con sus poderes muy limitados. Para subsistir, Loki crea una agencia de detectives con su fiel sirviente Yamino. Entonces Mayura, una chica obsesionada con los misterios, aparece en su vida. Y la joven se ve envuelta en una guerra entre dioses carcomidos por las envidias, los celos y, sobre todo, las ansias de poder. Entre lucha y lucha, eso sí, hay tiempo para solucionar los casos sobrenaturales más misteriosos.

Sakura Kinoshita / 7 tomos / 192-208 págs / 8€ [IVREA]



KEKKAISHI

Yoshimori Sumimura y Tokine Yukimura son dos adolescentes muy especiales. Son descendientes de dos familias rivales que se dedican a destruir cuantos "ayakashi" (demonios y espíritus malignos) se encuentran en su camino. Tienen un enemigo común, un poderosísimo zorro de nueve colas, que envía a sus secuaces a combatirles, aunque sin resultados positivos. Además, los chicos deben ir clase y, para colmo, están enamorados. Si sus familias respectivas se enteran, a saber lo que podría pasar. Así que prefieren ocultar sus sentimientos y centrarse en la lucha contra el mal.

Yellow Tanabe / Serie abierta / 192 págs / 7,50€ [IVREA]

ESTE MES...

- **¡Ah, mi diosa! 14 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 184 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **¡Amasando Ja-Pan! 10 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 184 págs, 6,90 € [IVREA]
- **Bleach 6 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 € [GLÉNAT]]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 31 (de 37)**, de Yoichi Takahashi. 192 págs, 7,50 € [GLÉNAT]
- **Detective Conan 56 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95 € [PLANETA]
- **Detective Conan Special 1 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95 € [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 17 (de 34)**, de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 18 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95 € [PLANETA]
- **El misterioso Loki 1 (de 7)**, de Sakura Kinoshita. 200 págs, 8€ [IVREA]
- **Fullmetal Alchemist 1 (serie abierta)**, de Hiroshi Arakawa. 192 págs, 7€ [NORMA]
- **Imon Shinsengumi Peacemaker 5 (de 5)**, de Nanae Chrono. 216 págs, 8 € [IVREA]
- **Kekkaishi 1 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Keroro 1 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 176 págs, 7 € [NORMA]
- **Omakase! Peace Electronics 4 (de 8)**, de Tatsuki Nohda. 392 págs, 11€ [MANGALINE]
- **Rave 15 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 € [NORMA]
- **Shaman King 15 (de 32)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50 € [GLÉNAT]
- **Yaiba 6 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95 € [PLANETA]
- **Zatch Bell 11 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95 € [NORMA EDITORIAL]

CONCURSO

¡Llévate un estupendo **lote de novedades manga** respondiendo correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llaman los dos protagonistas de **Fullmetal Alchemist**?

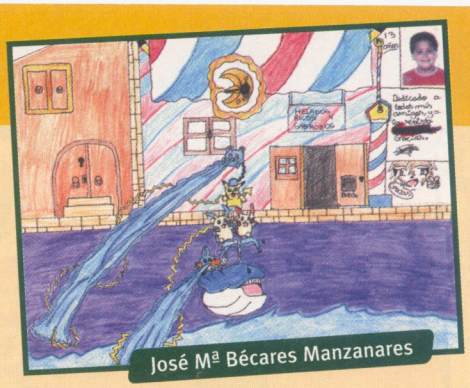
¡Bienvenidos a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¡Echad un vistazo rápido a las cartas de este número antes de hincarle el diente a las muchas novedades que hay este mes en anime y manga!

• ¡Hola, majos! ¿Qué tal os va? Me encanta vuestra revista, es la mejor. Mis series de anime favoritas son *Fullmetal Alchemist*, *Bobobo*, *One Piece* y *Detective Conan*. Quería haceros un par de preguntas: ¿sabéis de alguna serie de humor parecida a *Bobobo*? También quería saber si van a emitir *One Piece* en alguna cadena que no sea Jetix, ¡es injusto que sólo pueda verse en ese canal!

Sonia Marín Ruiz (Pinto, Madrid)

Bueno, Sonia, si eres fan de *Fullmetal Alchemist*, estarás comiéndote las uñas mientras esperas a que se pongan a la venta los DVD de la serie... ¡paciencia, que pronto llegarán! En cuanto a tus dos preguntas, la verdad es que en España no existen demasiadas series que hagan gala del "curioso" sentido del humor de *Bobobo*. Sí que te podríamos remitir a clásicos como *Dr. Slump*, del maestro Toriyama, que por desgracia sólo se ha emitido en las autonómicas catalanas. También puedes probar con el manga *Azumanga Daioh*, publicado por Norma Editorial hace no demasiado. En cuanto a tu pregunta sobre *One Piece*, si tienes la suerte de captar Castilla La Mancha TV desde Madrid, puedes disfrutar de la serie protagonizada por Luffy y sus amigos.

Alba Cristina Fernández Vilar



José Mª Bécares Manzanares

• ¡Hola! Es la primera vez que os escribo, aunque soy un gran fan de *One Piece*. También me gustan mucho *Inuyasha*, *Naruto* y *Pokémon*. Quería preguntaros si sabéis si van a emitir *Naruto* en el K3 de Catalunya. También me gustaría que, así como habéis hecho un artículo sobre las técnicas de Luffy, hicierais otro dedicado a Zorro. Espero que os guste mi dibujo...

Aitor Gámez
(Sta. Coloma de Gramenet, Barcelona)

Muchas gracias por tu dibujo y por tu carta, Aitor. Vemos que eres un buen fan de muchas de las series de las que hablamos frecuentemente desde las páginas de *Mega Hiro*... En cuanto a tus preguntas, por ahora no hay noticias de que *Naruto* vaya a emitirse en ningún canal autonómico, así que por ahora tendrás que contentarte con su emisión en Cuatro y Jetix. En cuanto a tu sugerencia sobre un artículo dedicado a las técnicas de Zorro, tomamos nota de cara a

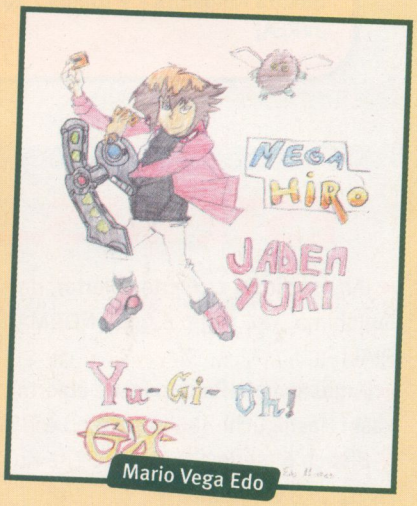
Francis Pinedo Rodríguez

Adrián Ponferrada Ugena

un futuro no muy lejano, aunque todavía quedan muchas otras cosas de que hablar de nuestra serie de piratas favorita...

• ¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! Me encanta vuestra revista, y os envío esta carta para ver si me podéis ayudar. Resulta que un día vi por Bilbovisión un episodio de *Yu Yu Hakusho*, y me gustó mucho, pero no he logrado volver a encontrarla en antena. ¿Me podríais decir qué días y a qué horas puedo ver la serie? También me gustaría pediros que pusierais pósters de *Sonic X* o *Yu Yu Hakusho* en la revista.

Vicente Núñez García (Leioa, Bizkaia)



Mario Vega Edo

Gracias por tu carta (y, de paso, por tu dibujo), Vicente. Bilbovisión emite *Yu Yu Hakusho* los fines de semana de 3 a 4 de la tarde. En cuanto a tus peticiones de pósters, nos los apuntamos, aunque ya sabes que intentamos ceñirnos a las series que se emiten a nivel nacional. En ese sentido, hay más posibilidades de que podamos incluir un póster de *Sonic X*, que se ha empezado a emitir recientemente en Antena 3, que de *Yu Yu Hakusho*, que en España ya sólo se puede disfrutar en canales locales como el que apuntas tú.

• ¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! Me regalaron un número de vuestra revista y creo que es una buena revista de anime que aún está

naciendo. La verdad es que me la dieron porque vieron que hablabais de mi serie favorita: *Hunter x Hunter*, así que os pido que sigáis hablando de ella porque tanto sus capítulos como sus personajes son maravillosos. ¿Podríais incluir en la revista algún póster, por favor? Seguid así... ¡ánimo!

Susana Martínez González
(Bembibre, León)

Gracias por los ánimos, Susana. Esperamos que *Mega Hiro* se convierta en tu revista favorita, y no sólo por la continuada presencia de *Hunter x Hunter* dentro de sus páginas. De hecho, como verás en este mismo número ya incluimos un póster de la serie que tanto te gusta, y en números futuros Gon y sus amigos se asomarán con bastante frecuencia a nuestras páginas. ¡Aunque recuerda... no sólo de *Hunter x Hunter* vive el fan del anime! ¡Ah, y gracias por tus dibujos!

• ¿Qué tal, otakus? En primer lugar me gustaría felicitaros por la revista. Desde que mi primo me la enseñó, estoy enganchado. Me encantan el manga y el anime en general, pero sobre todo *Inuyasha*, *Yu-Gi-Oh!*, *One Piece*, *Chobits*, *Sakura cazadora de cartas* y, sobre todo, *Yotsuba*. Me gustaría que publicarais artículos y pósters de estos anime y manga. ¡Ah, una pregunta! ¿Sabéis de cuántos tomos están compuestos los manga de *Inuyasha* y *¡Yotsuba!*? ¡Ánimo a los que hacéis la revista y un saludo a los que la leéis!

Francis Pinedo Rodríguez (Villarreal)

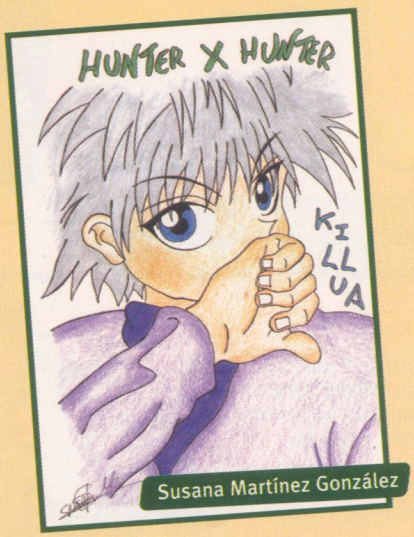
Gracias por tu carta y por tu dibujo, Francis. En lo que respecta a tu pregunta, podemos decirte que *Inuyasha* ya ha alcanzado el tomo 47 en Japón, de los cuales se han publicado 43 en nuestro país, y la serie no ha concluido. Lo mismo se puede decir de *¡Yotsuba!*, aunque con números más pequeños:

Alicia Girao González

Javier Azcana Pérez

en Japón han alcanzado el 5 y en España se publicará su quinto tomo en el Salón del Manga de Barcelona.

Bueno, y una vez más nos hemos quedado sin espacio... ¡y eso que aún me quedaban unas cuantas cartas encima de la mesa! Por desgracia, tendrán que esperar al mes que viene para ser respondidas. Mientras tanto, ya sabéis, podéis enviarme vuestras dudas, preguntas, reflexiones, dibujos... ¡o incluso vuestras fotos disfrazados como personajes de anime o con los regalos que hayáis recibido de la revista, por ejemplo! ¡Cualquier cosa que sea digna de *Mega Hiro*, vaya! ¡Hasta el mes que viene!



Susana Martínez González

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE

¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

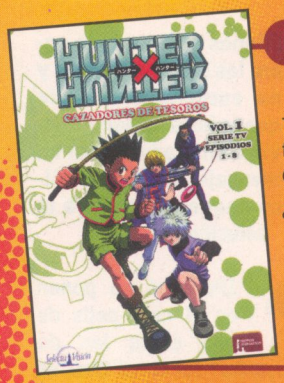
¿Por qué no ponen en el cine pelis de anime como las de Ranma 1/2 o Inuyasha? ¿El canal Buzz es de Digital+? ¿En qué dial se encuentra? Ah, ¿dónde puedo encontrar una tienda especializada en manga en Córdoba? (Diana Castro Luque, Córdoba)
Voy con las dudas de la amiga Diana. El canal Buzz no emite por satélite. Se puede ver a través de Ono e Imagenio, entre otros operadores de televisión por cable. ¡Ojalá estuviera en Digital+! Sobre tiendas en Córdoba, tienes Fundación Kaufman (Ronda Andújar, 4) y Ala Delta (Avenida Almogávares, 3), pero no te sabría decir si el manga tiene mucho peso entre sus productos. En cuanto a la primera pregunta, básicamente porque no sale rentable. Únicamente títulos populares de verdad, de los que tienen aficionados que no son otakus, dan dinero a las distribuidoras. Por eso es fácil que se estrenen las películas de *Pokémon*, *Doraemon* o *Shin Chan*, pero no las de títulos como los que comentas.

¡Hola! ¿Es verdad que van a censurar cosas de Naruto? ¿Y sabes cuántos tomos hay de Fruits Basket? (Mayte Ferre Gil, Ibi, Alicante)
Como ya habrás podido comprobar si dispones del canal Jetix, sí, la versión internacional que se distribuye en Europa y América tiene censura. Con eso se ha conseguido que la serie reciba la calificación "para mayores de 7 años" y no la temida "para mayores de 13 años", que habría dificultado su emisión en los canales de algunos países. Se han censurado algunos diálogos y escenas (el beso accidental entre Naruto y Sasuke, por ejemplo), pero sobre todo lo que se ha hecho ha sido eliminar digitalmente la sangre y las heridas. En cuanto a *Fruits Basket*, está planeado que concluya en el tomo 22. Aquí, Norma Editorial ha publicado por el momento 13 volúmenes, así que, siendo bimestral, aún queda un año y medio aproximadamente para que podamos leer el final.

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

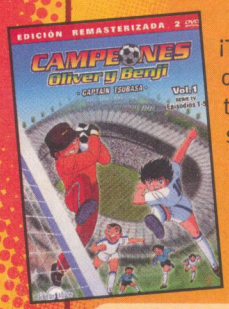


PÁGINA 34: ANIME DVD

Tenemos cinco copias del primer DVD de *Hunter x Hunter*, cortesía de Selecta Visión, para regalarte. Si quieres llevarte uno de ellos, basta con que respondas la siguiente pregunta:

¿Qué tres personajes acompañan a Gon en sus aventuras?

PÁGINA 36: ANIME DVD



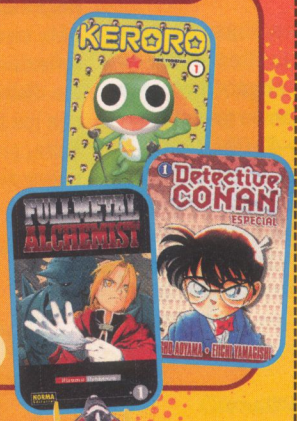
¡Tenemos 5 copias del primer DVD de **Campeones** cortesía de Selecta Visión para quien responda la siguiente pregunta!

¿Quién ayuda a Oliver a derrotar a Benji?

PÁGINAS 46-47: GUÍA MANGA

¡Llévate un estupendo **lote de novedades manga** respondiendo correctamente a la siguiente pregunta!

¿Cómo se llaman los dos protagonistas de **Fullmetal Alchemist?**



PÁGINAS 37-39: CABALLEROS DEL ZODIACO

Tenemos diez espectaculares muñecos de *Los Caballeros del Zodiaco*, cortesía de Bandai, para sortear entre aquellos de vosotros que acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el creador de Los Caballeros del Zodiaco?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner 43,
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

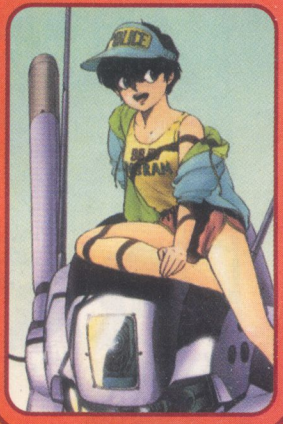
MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

GANADORES MEGA HIRO Nº 04

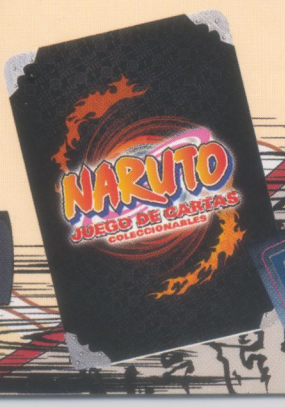
2 PACKS DE PATLABOR EN DVD
- Fco. Javier Sánchez Gata (Llerena, Badajoz)
- Juan Francisco Villacreces (Berja, Almería)



YA ESTÁ AQUÍ EL JUEGO DEFINITIVO

NARUTO

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



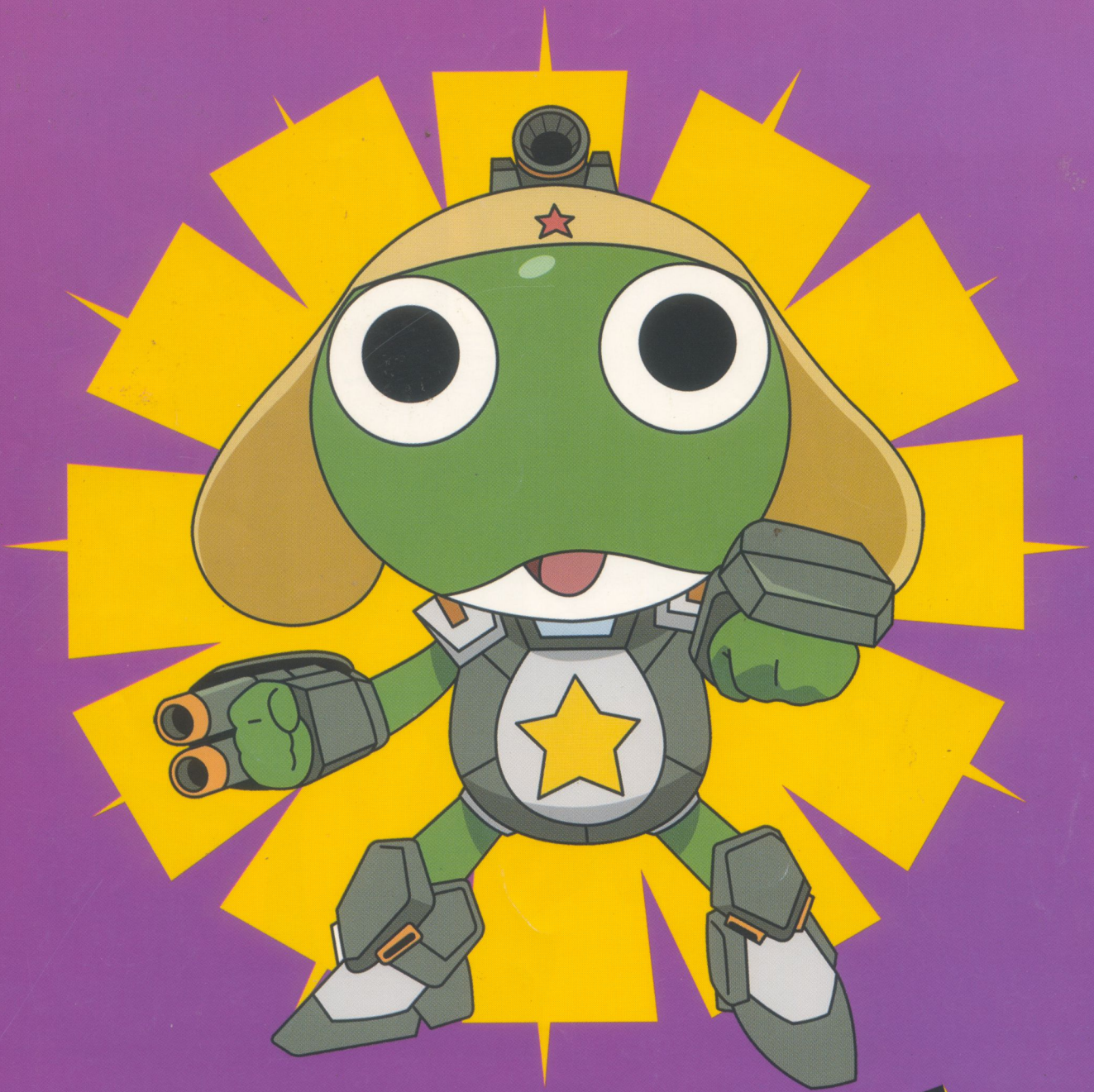
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights Reserved.

Disponible a partir del 10 de noviembre

BANDAI

LA INVASIÓN DE LAS RANAS ALIENÍGENAS

KERORO



La serie más disparatada de ciencia ficción, a partir del 6 de Noviembre, sólo en Cartoon Network.

Entra en www.CartoonNetwork.es, juega y gana un montón de regalos.

Disponible en: Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R, Jazztelia TV y Orange TV.

CARTOON NETWORK

CARTOON NETWORK TM & © 2006 Cartoon Network. © Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS Licensed by Luk Internacional.